LEHRBUCH DES SCHACHSPIELS

ENTHALTEND

DIE ANALYSE DER ERÖFFNUNGEN UND ENDUNGEN

NEBST

BEISPIELEN IN WIRKLICH GESPIELTEN PARTIEEN

VON

ANDERSSEN, BODEN, HORWITZ, KIESERITZKY, LÖWENTHAL, MEDLEY, MONGREDIEN, MORPHY, PERIGAL, SZÉN, DEM VERF. U. A.

VON

D. HARRWITZ.

BERLIN,
FERD. DÜMMLER'S VERLAGSBUCHHANDLUNG.
HARRWITZ & GOSSMANN.
1862.

VORWORT.

Das Schachspiel hat in Deutschland seit einem Jahrzehnt unzweifelhaft an Verbreitung gewonuen, obwohl nicht in demselben Maasse wie in England. Der Grund hiervon liegt theils in der Vereinigung zu gemeinsamem Wirken bei den Engländern, theils in dem durch eine freie Presse genährten und alle Zweige des Wissens wie der Unterhaltung durchdringenden Geiste der Oeffentlichkeit, hauptsächlich aber in der populären Art der Behandlung der Schachliteratur. Zwar besitzt Deutschland im *Bilguer*'schen „Handbuche" eines der besten, wo nicht das beste existirende Schachbuch, doch ist gerade sein übergrosser Reichthum an Material, sowie auch sein bescheidenen Mitteln unzugänglicher Preis, ein Hinderniss seiner allgemeinen Verbreitung. Das Verlangen nach einem leichtfasslichen Lehrbuche, welches alles Nöthige enthalte, ist oft ausgesprochen worden, und ist die Veranlassung zu diesem Werke Ich habe es mir besonders zur Aufgabe gemacht, das Lernen durch Klarheit der Erläuterungen zu erleichtern, und dazu war wohl ein mehr als fünfzehnjähriger Unterricht, den ich im Schach ertheilt habe, die geeignetste Vorbereitung.

Die älteren wie die neueren Schriftsteller habe ich benützt, wenn ich auch die Quelle, aus der ich geschöpft, nicht überall angebe, da es einem Theile der Leser be-

kannt, dem andern aber gleichgültig ist, woher diese oder jene Variante entlehnt ist, welche ich häufig, wo es mir nöthig schien, etwas verändert habe.

Bei der Auswahl der Partieen, welche den Eröffnungen als practische Beispiele angehängt sind, bin ich bedacht gewesen, solche vorzuführen, welche dem deutschen Leser meist unbekannt sein dürften. Dies ist der Grund, warum ich die schon so oft abgedruckten Partieen zwischen *de la Bourdonnais* und *M'Donnell* vermieden habe. Wenn ich grösstentheils selbstgespielte Partieen gegeben, so geschah dies keineswegs, weil ich sie für zweckdienlicher gehalten, sondern einfach, weil sie mir zugänglicher waren, und ich, mehr als auf andere, auf meine eigenen Partieen ein Recht besitze.

In den einfacheren Spiel-Endungen habe ich besonders auf schwächere Spieler Rücksicht genommen, da ich diese oft klagen gehört habe, dass Schachbücher nur für bessere Spieler gemacht seien.

Da die Verleger meinem Wunsche bereitwillig entgegengekommen sind, indem sie den Verkaufspreis so niedrig gestellt haben, kann man wohl behaupten, dass bisher, weder in Deutschland, noch im Auslande den Verehrern des Schachspiels ein so vollständiges Lehrbuch zu so mässigem Preise geboten worden ist.

Insel Wight, im August 1862.

D. Harrwitz.

INHALTS-VERZEICHNISS.

Seite

Das Gambit des Königs.

Anhang zum ersten Buche.

Seite

Zweites Buch.

Spiel-Endungen.

Einleitung.

Das Schachspiel, das Leibnitz eine Wissenschaft genannt, ist höchst wahrscheinlich in Indien erfunden worden, wann und von wem ist bis jetzt noch nicht ermittelt. Nach Europa soll dasselbe über Persien, wie sein Name „Schach“ anzeigt, durch die zurückkehrenden Kreuzfahrer gekommen sein; doch ist Grund zur Vermuthung vorhanden, dass es schon früher, wenigstens theilweise, gekannt war. Karl der Grosse erhielt von der Kaiserin Irene ein Schachspiel aus Elfenbein zum Geschenk, von dem noch etwa zwölf Steine in St. Denis aufbewahrt sind. Eine weitere Verbreitung scheint das Schachspiel erst im zwölften und dreizehnten Jahrhundert von Italien über die spanische Halbinsel nach Frankreich, Deutschland und England gefunden zu haben.

Es wird oft gefragt: „wozu nützt das Schachspiel? können junge Leute die Zeit, die sie ihm widmen, nicht viel besser anwenden, indem sie z. B. eine lebende Sprache erlernen?“ Darauf lässt sich zuerst einwenden, dass ein Mensch nicht immer lernen, sondern auch den freien Spielen der Phantasie und des Glücks sich hingeben will. Unter allen Spielen bringt das Schachspielen Eigenschaften zur Entwickelung, welche wiederum für ein rechtes Lernen befähigen. Es giebt jungen Männern die Gewohnheit des Denkens, Ueberlegens, Vorherberechnens, und, was noch

mehr ist, hält sie ab, an den gefährlichen und mehr oder weniger geistlosen Karten-, Würfel-, Billard- und anderen Spielen Geschmack zu finden, zu denen die Jugend sich so leicht verleiten lässt. Gewiss, ich möchte Niemandem rathen, seine Pflichten zu vernachlässigen, um Schach zu spielen, doch da Jedem Zeit zur Erholung bleibt, so kann er diese Zeit ebensowohl dem Schach widmen als etwas Anderem. Was das Erlernen einer fremden Sprache anbelangt, so hat sich wohl noch Niemand durch Schachspielen davon abhalten lassen — im Gegentheil — ich kenne Schachspieler, welche sich dem Studium einer fremden Sprache gewidmet haben, blos um die in derselben gedruckten Schachbücher lesen zu können.

Das Schachbrett und die Schachsteine.

Das Schach wird von zwei Personen gespielt auf einem Schachbrette, welches aus 64, abwechselnd weissen und schwarzen viereckigen Feldern besteht, und welches immer so gestellt wird, dass jeder der beiden Spieler ein weisses Eckfeld zur Rechten hat. Die Steine, deren Jeder 16 hat, nämlich 8 Figuren oder Officiere, und 8 Bauern, werden auf die dem Spieler nächstliegenden 2 Reihen gestellt, und zwar die Figuren in der ersten und die Bauern in der zweiten, wie auf dem Titelblatt. Die Steine der Spieler, an Zahl, Werth und Form gleich, unterscheiden sich nur durch die Farbe. Sie heissen:

♔ ein König ♚

♕ eine Dame oder Königin ♛

♖ zwei Thürme ♜

♗ zwei Läufer ♝

♘ zwei Springer ♞

♙ acht Bauern ♟

Der Anfänger merke sich, dass der weisse König stets auf dem schwarzen Mittelfelde der ersten Reihe stehen muss, und der schwarze ihm gegenüber auf dem weissen, und dass die Damen auf einem Felde ihrer Farbe zu stehen kommen *(Regina servat colorem).*

Gang und Gebrauch der Steine.

Der König

zieht und schlägt nach allen Richtungen, jedoch immer nur einen Schritt auf das nächste Feld, ausgenommen bei der Rochade, die aber nur einmal in jeder Partie gemacht werden kann. Sie geschieht, indem der König auf der ersten Reihe 2 Felder weit rückt, und der Thurm, mit dem er rochirt, auf seine andere Seite gesetzt wird. In folgender Stellung kann der König mit dem einen oder



anderen Thurm rochiren, geschieht dies nach rechts, so geht der König auf das schwarze Feld und der Thurm auf das nächste weisse; nach links thut der König auch nur zwei Schritte, der Thurm aber drei. Ueber die Umstände, welche die Rochade verhindern, siehe Schachgesetze No. XVII. Da der König nicht genommen wird, darf er auch auf kein Feld gehen, das von einem feindlichen Steine angegriffen ist. Die beiden Könige können daher nie bei einander stehen, sondern es muss sie mindestens ein Feld trennen. Wie fast alle übrigen Steine, so beherrscht auch der König die meisten Felder in der Mitte des Brettes, nämlich 8, am Rande 5, und in der Ecke nur 3. Wird der König bedroht, so muss dies durch den Ruf „Schach!“ dem Gegner zu wissen gethan werden, welcher dann dasselbe sogleich zu decken hat.

Die Dame.

Sie ist bei weitem die stärkste Figur, denn sie vereinigt in sich die Macht und den Gang eines Thurmes und eines Läufers, sie geht oder schlägt in graden oder schrägen Linien, so weit diese nämlich leer sind. Auf eines der vier Mittelfelder gestellt, beherrscht sie 27 Fel-

der; jemehr sie aus dem Centrum entfernt wird, destomehr verliert sie an Macht, doch selbst von einer Ecke aus beherrscht sie noch 21 Felder.

Der Thurm.

Er ist an Werth der Dame am nächsten; er geht und schlägt in grader Linie, und beherrscht immer 14 Felder, gleichviel, wo er steht.

Der Läufer

zieht oder nimmt in schräger Linie (Diagonale), so weit sie leer ist, vorwärts und rückwärts wie alle Figuren. Er kann nie die Farbe wechseln, und hat desshalb jeder Spieler zwei Läufer, einen auf weissem Felde. daher der weisse Läufer genannt, und den anderen auf schwarzem, den man den schwarzen Läufer nennt. Von einem der 4 Mittelfelder aus beherrscht er 13 Felder, von den nächstliegenden 11, dann 9 und von einer Ecke aus nur 7.

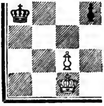
Der Springer.

Am schwierigsten für Anfänger ist der Gang dieser Figur. In einem Zuge ein Feld grade und eines schräge gehend, hat der Springer seinen Namen daher, weil er über Felder springt, welche von eigenen oder feindlichen Steinen besetzt sind. Von einem der 16 Mittelfelder aus beherrscht er 8 Felder, von den nächsten Feldern 6, am Rande 4, auf den 2 Feldern neben der Ecke 3 und auf einem Eckfelde nur 2. Er wechselt mit jedem Zuge die Farbe des Feldes, d. h., er greift auf weissem Felde stehend, nur schwarze an und umgekehrt.

2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	3	2

Der Bauer

ist der einzige Stein, der nicht rückwärts geht, und selbst vorwärts in grader Linie nur ein Feld weit, ausgenommen bei seinem ersten Zuge, wo er gleich 2 Felder weit gehen darf. Er greift nur schräg an (in der Diagonale) nicht blos Bauern, sondern auch Figuren, selbst den König. Wenn er die letzte Reihe erreicht hat, muss er sogleich in eine Figur umgewandelt werden, s. Schachgesetze XXII. Geht ein Bauer bei seinem ersten Zuge 2 Schritte vor, und passirt dabei einen feindlichen Bauer, so kann er von diesem geschlagen werden, eben so, als wäre er nur einen Schritt gegangen. Zieht z. B. Weiss den Bauer 2 Schritte vor, so hat Schwarz das Recht, ihn mit seinem Bauern zu nehmen. Dies geschieht, indem er den weissen Bauer vom Brette entfernt, und den seinigen auf das in der Diagonale nächstliegende Feld setzt. Man nennt dies im Vorbeigehen nehmen, und nur der Bauer hat diese Fähigkeit.



Das Schlagen der Steine

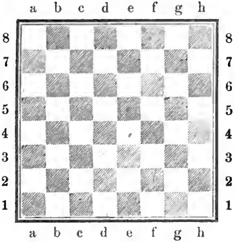
geschieht, indem man den genommenen Stein vom Brette entfernt, und den schlagenden auf das Feld stellt, auf dem der entfernte gestanden.

Bezeichnung des Schachbrettes und der Züge.

Die jetzt in Deutschland allgemein übliche Bezeichnung ist eine Zusammenstellung von Buchstaben und Zahlen, von a bis h und von 1 bis 8, wobei man immer vom Lager der Weissen links anfängt. Die horizontalen Reihen werden nach den Zahlen, die vertikalen Linien nach den Buchstaben bezeichnet. So stehen z. B. die Könige zu Anfang einer Partie auf der e-Linie, der weisse König auf e1, der schwarze auf e8, das siebente Feld des Königsspringers heisst g7 u. s. w. Der Anfänger wird wohl thun, sich den Rand des Brettes, wie auf nachstehendem Diagramm zu bezeichnen, oder, falls ihm das nicht genügt, das ganze

Brett, und nach kurzer Uebung wird ihm die Bezeichnung geläufig sein. Das Erlernen derselben gewährt folgende Vortheile: 1) macht die systematische Eintheilung der 64 Felder den Spieler vertraut mit dem Schachbrett und prägt es seinem Gedächtniss ein; 2) setzt es ihn in den Stand, gedruckte Partieen nachzuspielen, und 3) von ihm selbst gespielte aufzuzeichnen.

Schwarz.



Weiss.

Die Figuren, welche an der Seite des Königs stehen, heissen nach ihm: der Königsläufer, der Königsspringer, der Königsthurm, und ebenso die an der Damenseite, der Damenläufer, der Damenspringer, der Damenthurm. Die Bauern werden nach den Figuren benannt, vor welchen unmittelbar sie ursprünglich stehen, z. B. der Königs- oder e-Bauer, der a- oder Damenthurm-Bauer u. s. w. Bei Beschreibung der Züge nennt man zuerst das Feld, welches ein Stein verlässt, und dann, durch einen Strich (—) davon getrennt, dasjenige, wohin man ihn zieht. Die Züge werden untereinander geschrieben, die des Weissen links, und die des Schwarzen rechts. Doch schreibt man sie auch in fortlaufenden Zeilen, um Raum zu ersparen; man setzt dann Weiss über die Linie und Schwarz dar-

unter, z. B. $\frac{e2 - e4}{e7 - e5}$ d. h., Weiss zieht den Königs-Bauer 2 Schritte, und Schwarz thut darauf dasselbe. Wenn eine Figur gezogen wird, pflegt man den Anfangsbuchstaben derselben voranzusetzen, z. B. Sg1-f3, oder Dd1-h5 u. s. w. Das Rochiren beschreibt man auf folgende Weise: 0-0 bedeutet die kleine Rochade (mit dem Königsthurm), 0-0-0 die grosse oder lange (mit dem Damenthurme). : steht für „nimmt", † für „Schach", ⁝ für „nimmt mit Schach", und ≠ für „Mat".

Erklärung der technischen Ausdrücke.

Abtauschen heisst: einen Stein schlagen lassen und dafür einen des Gegners von gleichem Werthe nehmen, z. B. Thurm für Thurm u. s. w.

Anziehen oder den **Anzug** haben heisst: den ersten Zug machen, nicht blos in einer Partie, sondern in irgend einer gegebenen Stellung.

Aufopfern heisst: einen Stein absichtlich preisgeben, um dadurch einen Vortheil zu erlangen.

Doppelbauer nennt man zwei Bauern einer Farbe, die auf derselben Linie stehen; ein

Tripelbauer entsteht, wenn sich drei Bauern derselben Farbe in einer Linie befinden.

Einzelner oder **isolirter** Bauer ist ein solcher, der nicht mit andern Bauern verbunden ist, so entsteht auch ein isolirter Doppelbauer.

Freibauer heisst der, welcher auf seinem Wege zur Dame weder in seiner eigenen Linie, noch in einer der beiden nächstgelegenen einem feindlichen Bauer zu begegnen hat.

Mittelbauern heissen der Königs- und Damenbauer. Sie bilden das Centrum und sind von grosser Wichtigkeit, besonders wenn sie von den Läuferbauern unterstützt werden.

En passant oder **im Vorbeigehen** nehmen heisst einen Bauer schlagen, der 2 Schritte macht und dabei an einem feindlichen Bauer vorüberzieht (s. der Bauer).

En prise ist ein Stein, der von einem feindlichen genommen werden kann.

Forcirter oder gezwungener Zug entsteht, wenn man nur einen gesetzlichen Zug hat.

Eine Gabel nennt man den Angriff eines Bauers auf 2 Figuren zu gleicher Zeit.

Gambit heisst zunächst die Spieleröffnung, in welcher man auf den zweiten Zug, nachdem von beiden Seiten der Königsbauer 2 Schritte gezogen ist, den Königs-Läuferbauer zwei Schritte zieht und ihn preisgiebt. Das Wort kommt vom italienischen *gambetto*, ein Bein unterstellen, um den Gegner beim Ringen zu werfen. Dann bezeichnet man damit auch Eröffnungen, in denen ein anderer Bauer und später als im zweiten Zuge (wie z. B. im *Evans*-Gambit erst im vierten) oder auch eine Figur (wie im *Muzio-* oder *Damiano*-Gambit) aufgegeben wird. Die Gambitspiele heissen gewöhnlich nach deren Erfinder, oder auch nach den Spielern oder Schriftstellern, die sich vorzugsweise damit beschäftigt haben.

Angenommenes Gambit nennt man das Spiel, in welchem der dargebotene Stein geschlagen wird; **abgelehntes** oder **refüsirtes Gambit**, wenn er nicht genommen wird, gleichviel welchen Zug man statt des Nehmens macht.
Gambit in der Rückhand entsteht, wenn der Nachziehende Gambit spielt.

J'adoube, französisch für: ich berühre, rücke zurecht, sagt man, wenn man einen Stein berührt, ohne die Absicht ihn zu ziehen (s. Schachgesetze).

Die Opposition nennt man die Entgegenstellung des einen Königs gegen den andern, welcher dadurch am Vorgehen verhindert wird. Man hat die Opposition, wenn man seinen König dem feindlichen in derselben vertikalen oder horizontalen Linie so entgegenstellt, das er von ihm durch eine ungleiche Zahl von Feldern getrennt ist. Es ist dies am Ende einer Partie, wenn nur noch Bauern

auf dem Brette sind, sehr oft entscheidend für den Gewinn oder Verlust des Spieles. Es ist daher von der grössten Wichtigkeit, sich zum Meister dieses Prinzips zu machen. Der Anfänger stelle den weissen König auf e1 und den schwarzen auf e8, und versuche dann mit dem einen oder andern König das achte Feld zu erreichen. Er wird finden, dass bei richtigem Spiel dies nur dem Anziehenden möglich ist, weil er gleich beim ersten Zuge die Opposition gewinnt, indem er ein Feld in derselben Reihe vorgeht. Zur schnelleren Uebersicht merke man sich noch, dass bei der Opposition die Könige sich auf Feldern derselben Farbe befinden.

Pat ist ein König, der, ohne im Schach zu sein, auf kein Feld ziehen kann, welches nicht von einer feindlichen Figur angegriffen ist, und entweder keinen anderen Stein hat, oder den vorhandenen nicht bewegen kann. Das Spiel bleibt dann unentschieden.

Die Qualität gewinnt man, wenn man für einen Thurm einen Läufer oder Springer giebt.

Remis von *remettre* heisst ein Spiel, in welchen keiner der beiden Spieler den andern mat setzen kann; das Spiel wird dann als unentschieden aufgegeben.

Rochade, rochiren ist der oben beschriebene Doppelzug (s. der König).

Roi dépouillé ist der König, wenn er nur allein übrig ist. Früher war das Spiel in solchem Falle remis, jetzt nicht mehr.

Rösselsprung heisst man das Durchlaufen der 64 Felder mit dem Springer, ohne ein Feld zweimal zu berühren.

Schach! ruft man dem Gegner zu, wenn man den feindlichen König angreift. Diesen Angriff muss er sogleich abwehren, indem er den angreifenden Stein schlägt, seinen König von dem angegriffenen Felde fortzieht, oder das Schach deckt, indem er einen seiner Steine vorstellt. Kann er keines dieser drei Dinge, so ist der König **mat** und das Spiel zu Gunsten des matsetzenden Spielers entschieden.

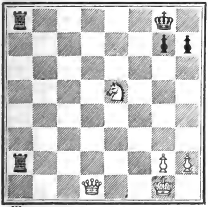
Abzugsschach oder **aufgedecktes Schach** entsteht, wenn man einen Stein zieht und dadurch die Schusslinie einer dahinter stehenden Figur frei macht. Wenn die gezogene Figur nicht blos eine andere aufdeckt, sondern auch selbst dabei Schach giebt, so entsteht ein

Doppelschach; dies kann durch Vorstellen nicht gedeckt werden, sondern der König muss das zweifach bedrohte Feld verlassen.

Blindes Mat entsteht, wenn ein Spieler Mat giebt, ohne es zu wissen. Es ist nicht sehr ehrenvoll, ändert aber nicht das Resultat.

Ersticktes Mat kann nur der Springer geben. Es entsteht, wenn der König von seinen eigenen Steinen so eingeschlossen ist, dass er nicht entrinnen kann. In der hier folgenden Stellung, oder einer ähnlichen kommt es zuweilen im Spiele vor.

Schw.



W.

Weiss ist am Zuge und spielt:

1. D d1-d5† K g8-h8
2. S e5-f7† K h8-g8
3. S f7-h6† K g8-h8
4. D d5-g8† T a8-g8:
5. S h6-f7† mat.

Ewiges Schach ist diejenige Art von remis, in welcher man dem feindlichen Könige fortwährend Schach bietet, ohne dadurch das Mat herbeizuführen.

Tempo heisst ein Theil der Zeit, beim Schach durch Züge repräsentirt, die man zur Ausführung eines Planes nöthig hat. Wenn ein Spieler durch einen Zug, der seinen Plan fördert, den Gegner zwingt eine unmittelbare Gefahr abzuwenden, so gewinnt er dadurch ein Tempo. Verloren geht ein solches häufig durch nutzloses Schachbieten oder durch Angriffe auf unthätige Figuren des Gegners.

Werth der Steine.

Ueber denselben lässt sich nichts Absolutes aufstellen, weil er unendlich durch die jedesmalige Stellung bedingt ist. Die folgenden Angaben sind daher nur annäherungsweise und ohne Rücksicht auf Stellung richtig.

Ein Läufer oder Springer ist gleich 3 Bauern,
ein Thurm - - 5 -
eine Dame - - 8 -

Der König kann nicht wie die andern Figuren abgeschätzt werden, da er nicht genommen wird, ist aber, nachdem die Damen getauscht sind, die beste Figur, Bauern zu beschützen und sie zur Dame zu führen. Die Dame ist zu Anfang einer Partie etwas stärker, als die beiden Thürme, schon darum, weil sie eher ins Spiel kommt, am Ende aber ist sie etwas schwächer, etwa gleich Thurm und Läufer, oder Thurm und Springer, oder gleich drei kleinen Officieren, worunter man die Läufer und Springer versteht. Beide Thürme sind etwa gleich 3 kleinen Officieren, ein Thurm gleich einer leichten Figur und zwei Bauern.

Die Gesetze des Schachspiels.

Das Bedürfniss der Spieler hat die folgenden Gesetze, die in England und Frankreich schon über 50 Jahre gelten, und auch in Deutschland von allen besseren Spielern angenommen sind, ins Leben gerufen. Sie sind, wenngleich unvollkommen, für alle gewöhnlichen Fälle ausreichend. Man gewöhne sich frühzeitig, sie selbst zu beobachten, und den Gegner dazu anzuhalten, auch wenn man nicht um Geld spielt; denn nur so wird man das missbräuchliche Zurücknehmen der Züge, welches fahrlässiges Spiel und Streitigkeiten ohne Ende zur Folge hat, vermeiden.

I.

Das Schachbrett muss so gestellt sein, dass jeder Spieler ein weisses Eckfeld rechts hat. Bemerkt ein Spieler, dass es unrichtig steht, so kann er verlangen, dass der Fehler verbessert und die Partie von Neuem begonnen werde; nach dem vierten Zuge ist der Gegner nicht verpflichtet zu willfahren.

II.

Ist die Aufstellung der Steine zu Anfang einer Partie unrichtig, so darf man den Irrthum berichtigen, bevor der vierte Zug geschehen ist, später nur mit Bewilligung des Gegners.

III.

Hat ein Spieler vergessen, einen oder mehrere seiner Steine aufzustellen, so darf er vor dem vierten Zuge den Irrthum verbessern, aber nicht später.

IV.

Wenn ein Spieler unternimmt, einen Stein vorzugeben, und vergessen hat, denselben vom Brett zu nehmen, so steht es seinem Gegner frei, wenn bereits 4 Züge gemacht sind, das Spiel fortzusetzen; denn, wenn er es auch verliert, zählt es nur als remis, doch kann er es ja auch gewinnen.

V.

Um den Anzug wird zuerst geloost, später ist er abwechselnd, gleichviel, wer gewonnen. Die Farbe wird bei Beginn der Sitzung ebenfalls durch das Loos bestimmt, und für die Dauer derselben beibehalten.

VI.

Wer eine Figur vorgiebt, hat immer den Anzug. Wird ein Bauer vorgegeben, so ist dies immer der f- oder Königsläuferbauer. Wer mehrere Züge vorbekommt, darf mit diesen die Mitte des Brettes nicht überschreiten.

VII.

Ein Stein, der berührt ist, muss gezogen werden *(pièce touchée — pièce jouée)*, es sei denn, dass man einen Stein nur zurecht rücke, was jedoch gleichzeitig gesagt wer-

den muss. Man bedient sich dazu gewöhnlich des Wortes: *j'adoube.*

VIII.

So lange man einen Stein noch hält, kann man ihn auf ein beliebiges Feld ziehen, hat man ihn aber losgelassen, so ist der Zug nicht zurückzunehmen.

IX.

Berührt ein Spieler einen Stein seines Gegners, so kann dieser ihn zwingen, denselben zu schlagen, wenn das möglich, wenn nicht, seinen König zu ziehen; kann jedoch dieser nicht gezogen werden, ohne in Schach zu gehen, so bleibt der Fehler ohne Folgen.

X.

Zieht ein Spieler einen Stein seines Gegners, so kann dieser ihn zwingen, entweder den Stein zurückzustellen und seinen eigenen König zu ziehen, oder den gezogenen Stein zu nehmen, wenn er *en prise* ist, oder den Zug gelten zu lassen.

XI.

Wenn ein König als Strafe gezogen werden muss, darf er nicht rochiren.

XII.

Nimmt ein Spieler einen Stein des Gegners mit einer Figur, die ihn nicht nehmen kann, so muss er, nach der Wahl des Gegners einen solchen Stein schlagen, wenn er überhaupt *en prise* ist, oder die berührte Figur ziehen.

XIII.

Nimmt ein Spieler einen seiner eigenen Steine mit einem andern, so hat der Gegner zu bestimmen, welchen der beiden berührten Steine er ziehen soll.

XIV.

Macht ein Spieler einen falschen Zug, indem er einen Stein auf ein Feld zieht, auf welches er nicht gezogen werden kann, so kann ihn der Gegner beliebig zwingen, entweder den falschen Zug stehen zu lassen, oder mit dem berührten Steine einen andern, gesetzlich richtigen Zug zu machen, oder endlich ihn zurückzustellen, und dafür den König zu ziehen.

XV.

Zieht ein Spieler, während er nicht am Zuge ist, so kann der Gegner den Zug gelten lassen oder nicht.

XVI.

Ein Bauer kann im Vorbeigehen von einem Bauer gewonnen werden, doch nur im nächsten Zuge. Eine Figur kann nicht im Vorbeigehen schlagen.

XVII.

Die Rochade ist unzulässig in folgenden Fällen:

1. Wenn der König oder Thurm schon gezogen worden sind.
2. Wenn der König im Schach ist.
3. Wenn ein Stein zwischen König und Thurm steht.
4. Wenn der König ein angegriffenes Feld zu passiren hat.

Rochirt ein Spieler in einem dieser Fälle, so hat der Gegner das Recht, diese Rochade zu genehmigen oder zu verlangen, dass, nach seinem Belieben, nur der König oder nur der Thurm gezogen werde.

XVIII.

Setzt ein Spieler, in Folge eines Zuges seinen König einem Schach aus, so kann der Gegner verlangen, dass dafür der König gezogen werde; falls solches unmöglich, bleibt der Fehler ohne Strafe.

XIX.

Nur dem Könige wird laut Schach geboten. Ist dieses nicht geschehen und der Gegner hat einen anderen Zug gemacht, so muss er ihn rückgängig machen und das Schach decken.

XX.

Ruft ein Spieler: Schach! ohne es zu bieten und der Gegner deckt das vermeintliche Schach, so darf er diesen

Zug zurücknehmen, wenn er den Irrthum bemerkt, ehe der andere seinen folgenden Zug gethan hat.

XXI.

Macht ein Spieler einen falschen Zug und der Gegner zieht, ohne ihn zu bemerken, weiter, so hat er sich des Rechtes, Strafe zu verhängen, verlustig gemacht. Nur wenn ein König durch mehrere Züge im Schach geblieben, ohne dass es bemerkt worden wäre, müssen die Züge von beiden Seiten rückgängig gemacht und erst das Schach gedeckt werden.

XXII.

Ein Bauer, der das achte Feld erreicht hat, muss sogleich in eine Figur verwandelt werden, und der Besitzer desselben hat die Wahl, ihn in jede beliebige Figur zu verwandeln, so dass er 2 Damen, 3 Thürme u. s. w. auf dem Brette haben kann.

XXIII.

Wenn am Ende einer Partie ein Spieler hinreichende Macht hat, um das Mat zu erzwingen, es aber nicht versteht, so hat der Gegner das Recht zu verlangen, dass nur noch 50 Züge von jeder Seite gemacht werden, welche vom Augenblicke der Ankündigung zu zählen sind. Nach Ablauf derselben wird das Spiel als unentschieden aufgegeben. Wird während der 50 Züge eine Figur geschlagen, so entsteht eine neue Spielendung und sind dafür wieder 50 Züge erlaubt. A. hat z. B. König, Thurm und Läufer; B. König und Thurm. Am achtundvierzigsten Zuge gewinnt A. den Thurm für den Läufer, er hat alsdann nicht 2, sondern 50 Züge, um Mat zu geben.

XXIV.

Unternimmt ein Spieler mit einem besonderen Steine oder auf einem besonderen Felde Mat zu setzen, so findet vorstehender Paragraph keine Anwendung.

XXV.

In allen streitigen, hier nicht vorgesehenen Fällen überlasse man die Entscheidung einem im Spiele erfahrenen, unparteiischen Zuschauer.

Allgemeine Bemerkungen.

Obgleich das Schachspiel nur zur Unterhaltung dient, wünscht doch jeder Spieler es darin zu einer gewissen Fertigkeit zu bringen. Dies ist jedoch nicht so leicht, und es bedarf dazu theoretischer Kenntnisse, verbunden mit jahrelanger Uebung. Man gewöhne sich nicht nur mit einer Farbe zu spielen, sondern wechsele dieselbe mit jeder Sitzung.

Man nehme nie einen Zug zurück und spiele überhaupt streng nach den Gesetzen. Auch wird man wohlthun, dies vor Beginn der ersten Partie mit einem Unbekannten auszumachen. Wer selbst Züge zurücknimmt, muss billiger Weise dem Gegner ähnliche Verstösse nachsehen, und es wird alsdann unmöglich, zu entscheiden, welcher von Beiden gewonnen hat. Es ist sicher, dass man mit dieser üblen Gewohnheit nie ein guter Spieler wird. Man hebe nicht eher die Hand über das Brett, bis man sich für einen Zug entschieden. Man ziehe nie, ohne die Folgen zu erwägen; auch wenn man einen guten Zug sieht, suche man einen bessern. Man prüfe vorerst sorgfältig, wenn ein Stein zu nehmen ist, in welcher Absicht der Gegner ihn aufgiebt; hat man sich jedoch für einen Zug entschieden, so lasse man den Gegner nicht unnöthig warten, denn durch das zu langsame Spielen ermüdet man sich und ihn. Zwei Stunden sind nicht zu viel für eine sorgfältig gespielte Partie von etwa 50 Zügen. Wenn eine Partie unrettbar verloren ist, gebe man sie auf, ohne üble Laune zu zeigen, und suche nicht des Gegners Triumph zu schmälern, indem man den Verlust dieser oder jener äussern Ursache zuschreibt. Auch enthalte man sich wäh-

rend des Spiels der Kritik der eigenen Züge und derer des Gegners. Man schreibe sich lieber die Partie auf und spiele sie in den nächsten Tagen nach, entweder allein, oder noch besser mit Hülfe eines guten Spielers; man lernt dann aus einer verlorenen mehr, als aus zehn gewonnenen Partieen. Man spiele immer nur mit überlegenen Spielern und scheue sich nicht, von solchen eine Vorgabe anzunehmen. So lange man noch Fortschritte macht, spiele man nicht mit schwächeren Spielern, selbst nicht, wenn man vorgiebt, denn man gewöhnt sich sonst leichthin zu spielen.

Man sehe lieber einer Partie zwischen zwei starken Spielern zu, enthalte sich aber dabei jeder Bemerkung, auch wenn man glaubt, einen bessern Zug zu sehen. Irrig ist die Meinung Vieler, dass der Zuschauer mehr sehe als der Spieler. Es wird in zehn Fällen kaum einmal vorkommen, dass der Zuschauer richtig gesehen hat, weil er nicht das Interesse an der Partie hat. Nächst dem Spielen mit bessern Spielern ist das Nachspielen von Muster-Partieen, sowie das Studium der Eröffnungen und Spielendungen am lehrreichsten. Man binde sich jedoch nicht an die eine oder andere Eröffnung, tadle auch den Gegner nicht, wenn er auf diese oder jene nicht eingehen will. Auch gewöhne man sich nicht, diese oder jene Figur vorzuziehen und desshalb den Abtausch derselben zu vermeiden, weil dabei Zeit verloren geht. Es ist im Gegentheil im Interesse des schwächeren Spielers, besonders wenn ihm eine Figur vorgegeben wird, so viel als möglich abzutauschen, weil der stärkere Spieler einen bessern Gebrauch von den Officieren zu machen versteht. Man erwäge vor dem Abtausch, welches die Situation nach demselben sein wird, ob ein Schach dadurch stattfindet, oder der König einem Angriffe blosgestellt wird. Bei einem unvermeidlichen Abtausch ist es häufig besser, den Gegner tauschen zu lassen, als es selbst zu thun. Man stelle den Figuren, mit denen der Gegner angreift, die eigenen von gleichem Kaliber entgegen, z. B. Dame gegen Dame, Thurm gegen

Thurm u. s. w. Ein Tempo ist oft von der höchsten Wichtigkeit, man verliert ein solches:

1. wenn man ein nutzloses Schach giebt,
2. wenn man einen feindlichen Stein auf ein Feld treibt, auf welches er ohnedies zu gehen bestimmt war,
3. wenn man eine Figur auf ein Feld setzt, von dem sie im nächsten Zuge zurückgehen muss.
4. wenn man eine feindliche Figur in eine bessere Stellung treibt u. s. w.

Man spiele nicht zu viele Partieen in einer Sitzung, zwei bis drei, mit Sorgfalt gespielt, gewähren mehr Belehrung und Unterhaltung, als zwanzig rasch gespielte. Man suche anzugreifen, doch immer so, dass man, wenn der Angriff abgeschlagen wird, sich in die Vertheidigungslinie zurückziehen kann. Sie bildet die Basis der Angriffs-Operationen. Man greife daher nicht zu früh an und stelle erst seinen König vor feindlichen Angriffen sicher. Dies geschieht durch die Rochade, wodurch auch die Thürme ins Spiel kommen. Man bringe die Figuren so rasch als möglich heraus, um sie dann auf einen schwachen Punkt des Gegners zu concentriren. Ist man etwas im Nachtheil, so spiele man auf remis, sei es durch ein ewiges Schach, oder durch Abtausch einer Figur, die dem Gegner zum Mat geben unentbehrlich ist.

Die folgenden Bemerkungen, über das Spielen der einzelnen Figuren und der Bauern sind für den Anfänger von grossem praktischen Nutzen.

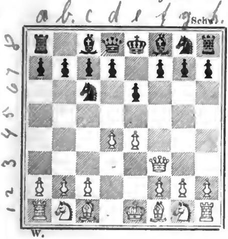
Der König.

Es ist in der Regel rathsam, früh zu rochiren, weil dadurch der König in Sicherheit gebracht wird, und die Thürme in Thätigkeit gesetzt werden. Sind jedoch mehrere der stärkeren Figuren, besonders die Damen abgetauscht, dann ist es gewöhnlich besser, gar nicht zu rochiren, sondern den König zur Unterstützung der Bauern zu gebrauchen. In den meisten Fällen ist es besser, nach der kurzen oder Königs-Seite zu rochiren, als nach der an-

dern, weil in letzterem Falle der Thurmbauer ungedeckt bleibt. Man ziehe nach der Rochade die Bauern vor dem Könige nur, wenn es unumgänglich ist. Es ist gut, den Gegner am Rochiren zu verhindern, weil er dadurch Zeit verliert, um seine Thürme ins Spiel zu bringen. Ein feindlicher Bauer dicht vor dem Könige, dient häufig letzterem zum Schutze, man nehme ihn daher in solchem Falle nicht. Es ist zuweilen besser sich der Rochade zu begeben, man zieht dann den König auf das zweite Feld des Königsläufers. Man setze den König nie einem Schach aus. Deckt man ein Schach durch Vorsetzen, so setze man eine Figur vor, welche die Schach gebende zugleich angreift, z. B. einen Thurm dem Thurme, oder einen Läufer dem Läufer. Man hüte sich vor der Rochade vor einem Schach des Springers, weil solches durch Vorsetzen nicht gedeckt werden kann, und man daher den König ziehen muss. Hat am Ende einer Partie der Gegner nur einen Läufer, so entgeht man dem Schach, indem man den König auf Feldern entgegengesetzter Farbe hält; giebt er mit einem Springer Schach, so stelle man den König in das dritte Feld diagonal vom Springer, der dann erst im dritten Zuge wieder Schach bieten kann.

Die Dame.

Es ist stets für Anfänger verlockend, die Dame von Anfang der Partie an fortwährend zu ziehen. Dies ist jedoch nicht rathsam, denn ein geschickter Gegner wird sie mit kleinen Officieren angreifen und dabei sein Spiel besser entwickeln, und oft wird die Dame so in die Enge getrieben, dass sie entweder gar nicht, oder nur durch Opfer zu retten ist. Man bringt sie heraus, um einem bereits begonnenen Angriffe grösseren Nachdruck zu geben. Man stelle sie nicht in dieselbe grade oder schräge Linie mit dem Könige, weil man sie leicht verlieren kann, wie z. B. in folgender Stellung.



Schwarz, der am Zuge ist, spielt: Sc6-d4:; wodurch er die weisse Dame angreift und zugleich den Punkt c2 bedroht. Weiss könnte nun die Dame nach d3 oder d1 ziehen, zieht er sie aber nach c3, so verliert er sie auf folgende Art: Df3-c3, Lf8-b4; Dc3-b4:, Sd4-c2†. Eine solche Stellung kommt zuweilen vor.

Der Thurm.

Gleich nach der Dame die stärkste Figur, hat ausser ihr nur der Thurm die Macht, am Ende einer Partie das Mat zu erzwingen. Anfangs unbeweglich, gewinnt er an Einfluss je mehr das Brett geräumt wird. Das Entwickeln der andern Officiere und die frühe Rochade geschieht hauptsächlich, um den Thürmen Spielraum zu verschaffen. Es ist jedoch nicht rathsam, einen Thurm dem Lager des Gegners nahe zu bringen, so lange die kleinen Officiere noch vorhanden, weil er häufig gegen einen derselben verloren geht. Man suche ihn auf eine offene Linie zu stellen und ihn daselbst zu behaupten, indem man ihn durch den andern Thurm unterstützt. Nimmt der Gegner eine offene Linie mit einem Thurm ein, so stelle man ihm einen der seinigen entgegen, um zu verhindern, dass er in die zweite Reihe komme, wo er den Bauern gefährlich wird und oft den König gefangen hält. Um die eignen Bauern zu vertheidigen und zur Dame zu führen, steht er am besten vor ihnen, wo ihn auch einer derselben vertheidigen kann; um feindliche anzugreifen und sie am Vorgehen zu verhindern, stelle man ihn hinter dieselben Man ist oft zweifelhaft, mit welchen von beiden Thürmen man einen Punkt besetzen soll; als Richtschnur diene in solchen Fällen, dass der Königsthurm bis auf das Königs-

feld, und der Damenthurm bis auf das Damenfeld zu ziehen ist. Man suche den Thurm lieber auf dem Punkte nützlich zu machen, auf welchem er steht, als ihn beständig hin- und her zu ziehen. Schliesslich hüte man sich den letzten Thurm abzutauschen, wenn man nur einen Bauer, Springer oder Läufer mehr hat als der Gegner, weil man sich dadurch der einzigen Möglichkeit des Gewinnens beraubt.

Der Läufer.

Anfänger fragen häufig, ob der Läufer stärker sei als der Springer; dies hängt jedoch lediglich von der Stellung der übrigen Steine ab. Es ist sicher, dass beide Läufer stärker sind, als beide Springer, wie schon daraus hervorgeht, dass jene leicht das Mat erzwingen, diese jedoch nie, und dass sogar ein Läufer und ein Springer mat machen. Ausserdem greift der Läufer aus grosser Entfernung an, während die Wirksamkeit des Springers nie zwei Felder überschreitet. Wie oben gezeigt, bestreicht der Läufer in seiner vortheilhaftesten Stellung (die Mitte des Brettes) 13 Felder, also nur um eins weniger als der Thurm, während der Springer nie mehr als 8 angreift. Dagegen wirkt letzterer auf Felder beider Farben, während ersterer auf eine beschränkt ist. Zu Anfang einer Partie ist der Königsläufer der wichtigere, er wird desshalb auch der Angriffsläufer genannt, weil er früher als der andere in Thätigkeit kommt. Nach dem Anzuge e2-e4 kann er sogleich nach c4 gespielt werden, von wo er den schwachen Punkt f7 bedroht. Man hüte sich daher ihm durch d2-d3 oder Dd1-e2 oder Sg1-e2 den Ausweg zu versperren. Sucht der Gegner den auf c4 stehenden Läufer durch Lc8-e6 abzutauschen, so ziehe man ihn nach b3 zurück, wo man, wenn er getauscht wird, mit a2-b3: und dadurch die Thurmlinie öffnet. Es ist oft vortheilhafter einen Läufer zu behalten, als einen Thurm, besonders wenn man Freibauern zur Dame führen will. Man stelle sie dann auf Felder von der entgegengesetzten Farbe des Läufers, weil so der feindliche König gehin-

dert wird, sich ihnen zu nähern. Ist man aber auf Vertheidigung beschränkt, so halte man sie auf der Farbe des Läufers.

Der Springer.

Anfänger pflegen die feindlichen Springer mehr zu fürchten als alle andern Figuren, und trachten daher sich derselben so schnell als möglich zu entledigen. Allerdings ist der Springer wegen seines eigenthümlichen Ganges die beste Figur zum frühen Angriff, da er leichter in das feindliche Lager eindringen kann, indem er über besetzte Felder springt. Das 6. Feld und besonders vor einem feindlichen Bauer, ist ein sehr vortheilhaftes, und hat der Springer ein solches (vornehmlich das der Dame, wo er Schach giebt) erreicht, so suche man ihn dort zu behaupten, weil dadurch die Entwicklung des gegnerischen Spieles gehemmt wird. Auch das 5. Läuferfeld des Königs ist, nachdem der Gegner rochirt hat, von grosser Wichtigkeit. Man gelangt gewöhnlich dahin mit dem Damenspringer über die Felder c3, e2, g3, f5. Man setze ihn nicht an den Rand des Brettes, ausser zu einem Zwecke, der schon im folgenden Zuge seine Ausführung erhält, wie z B. um eine Figur zu tauschen. Die besten Felder für ihn am Anfange einer Partie sind die dritten Läuferfelder, die schlechtesten die auf der Thurmlinie, wo ihn der Gegner mit dem Läufer nehmen wird, um den Bauer auf der Thurmlinie zu verdoppeln. Man prüfe genau, welche Felder ein feindlicher Springer in seiner jedesmaligen Stellung angreift, und welche er angreifen wird, wenn er auf eines der ihm zu Gebote stehenden gelangt sein wird, denn es ist häufig zu spät, mehrere entfernt liegende Punkte, die ein Springer gleichzeitig bedroht, im nächsten Zuge zu decken. In End-Partieen, wenn zerstreut liegende Bauern da sind, ist er gewöhnlich besser als der Läufer, weil er Felder beider Farben angreift. Er wechselt mit jedem Zuge die Farbe; von einem weissen Felde muss er auf ein schwarzes gehen und umgekehrt.

Der Bauer.

So einfach der Gang der Bauern ist, da sie die einzigen Steine sind, welche nicht rückwärts gehen, so schwierig ist ihre Führung, und es ist dazu lange Uebung, verbunden mit aufmerksamem Studium erforderlich. Bei Eröffnung des Spieles suche man das Centrum einzunehmen, indem man die beiden Mittelbauern (d und e) auf das 4. Feld setzt. Werden sie in dieser Stellung von feindlichen Bauern angegriffen, so tausche man nicht, sondern ziehe sie weiter. Jedoch müssen sie von andern Bauern unterstützt werden können. Vereinzelt sind sie schwach und werden, wenn sie vorrücken, leicht erobert werden. Die besten sind die Mittelbauern, nächst ihnen die Läuferbauern, die schlechtesten sind die auf den Thurmlinien; man hüte sich daher vor Doppelbauern auf denselben, während sie, wenn sie sich der Mitte nähern und mit andern verbunden sind, eher zum Vortheile gereichen. Das Vorgehen des f-Bauers öffnet die Thurmlinie und verstärkt den Angriff, wenn der König auf die kleine Seite rochirt hat. Je mehr die Figuren vom Brette verschwinden, desto mehr Bedeutung gewinnen die Bauern, und ein unterstützter Freibauer ist dann oft entscheidend. Man sehe hierzu Buch II. Cap. VI.

ERSTES BUCH.

Spiel-Eröffnungen
und
gespielte Partieen.

Der wichtigste und reichhaltigste Theil der Theorie ist die Kenntniss der Anfänge oder Eröffnungen eines Spieles. Es giebt deren so viele, dass man nur nach und nach im Stande ist, sie einigermassen kennen zu lernen. Sie zerfallen in zwei Hauptklassen, in regelmässige und unregelmässige. Letztere sind mehr vertheidigend, und daher eher dem Nachziehenden zu empfehlen. Da es deren weniger giebt, als der regelmässigen, und einige der besten Vertheidigungsspiele dazu gehören, wird es vielleicht am besten sein, den Anfänger zuerst damit bekannt zu machen.

Am Ende jeder Eröffnung sind einige wirklich gespielte Partieen beigefügt, welche, als wahrscheinliche Fortsetzung der vorangeschickten Analyse der Anfangszüge dem Leser gleichsam als Wegweiser dienen. Bei ihrer Auswahl habe ich besondere Rücksicht darauf genommen, jede bedeutendere Variante durch eine Partie zu exemplificiren, so wie auch dem Leser die Verschiedenartigkeit der Angriffe darzuthun, welche aus einer und derselben Variante hervorgehen können. Da es für die Mitte der Partieen keine allgemeinen Regeln giebt, so ist

das sorgfältige Nachspielen von guten Partieen die einzige Anleitung, welche dem Lernenden von Nutzen sein kann.

Unregelmässige Eröffnungen.

Zu diesen rechnet man zunächst alle Züge, mit denen Weiss (der in diesem Werke immer den Anzug hat) das Spiel beginnt, wenn er nicht 1. e2-e4 oder 1. d2-d4 zieht; alsdann alle Spiele, welche Schwarz anders anfängt, als mit: 1. e7-e5 oder 1. d7-d5 als Antwort auf obige Züge des Weissen. Ferner gehören dazu, als unregelmässige bei dem 2. Zuge, die Anfänge, in welchen, nachdem 1. e2-e4, e7-e5 geschehen, Weiss das Spiel mit 2. c2-c3 oder mit d2-d4 oder mit 2. Sb1-c3 fortsetzt, sowie bei der Eröffnung durch den Damenbauer eine andere Fortsetzung als 2. c2-c4.

I. Capitel.

Fianchetto.

1. e2 — e4 b7 — b6

Dieser Gegenzug auf 1. e2-e4 geschieht in der Absicht, den Läufer nach b7 zu setzen. Diese Vertheidigung ist nicht schlecht, nur muss so bald als möglich e7-e6 und c7-c5 folgen, um zu verhindern, dass Weiss das Centrum besetzt.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2-e4	b7-b6	6.	L c1-e3	S b8-d7
2.	d2-d4	L c8-b7	7.	c2-c4	e7-e6
3.	L f1-d3	g7-g6 (s. Variante)	8.	S b1-c3	S g8-e7
			9.	D d1-e2	0-0
4.	f2-f4	L f8-g7	10.	0-0-0	und ist besser entwickelt.
5.	S g1-f3	d7-d6			

Variante.

3. . . . . f7-f5 besser wäre hier e7-e6.

4. e4-f5: auch f2-f3 wäre gut.

4. . . . . L b7-g2:

5. D d1-h5† g7-g6

6. f5-g6: L f8-g7 auf Sg8-f6 wäre gefolgt: 7. g6-h7†, Sf6-h5:; 8. Ld3-g6†, mat.

7.	g6 — h7†	Ke8 — f8	10.	h2 — h4	L h1 — b7
8.	h7 — g8:D†	Kf8 — g8:	11.	h4 — h5	K g8 — f8
9.	D h5 — g4	Lg2 — h1:	12.	h5 — h6	L g7 — f6

Weiss hat zwar die Qualität verloren, steht aber doch besser.

Französische Partie.

1. e2 — e4 e7 — e6

Dies ist für den Nachziehenden die beste Partie, weil er dabei keinem Angriffe ausgesetzt ist, und die Spiele in wenigen Zügen gleich werden.

1. e2 — e4 e7 — e6

2. d2 — d4 der beste Zug; bei f2-f4 um dann e4-e5 zu ziehen, ginge der Vortheil des Anzuges verloren, auf c2-c4 thut Schwarz 2. c7-c5 gleiches Spiel.

2. . . . . d7 — d5

3 e4 — d5: oder Variante A.

3. . . . . e6 — d5: oder Variante B.

4. c2 — c4 oder Variante C.

4. . . . . Lf8 — b4†

5. Sb1 — c3 Dd8 — e7†

6. Dd1 — e2 d5 — c4:

7. De2 — e7† Sg8 — e7:

8. Lf1 — c4: die Spiele sind gleich.

Variante A.

3. e4 — e5 (nicht gut)

3. . . . . c7 — c5 (bester Zug)

4. L f1 — b5†	S b8 — c6
5. L b5 — c6†	b7 — c6:
6. c2 — c3	D d8 — b6
7. S g1 — f3	L c8 — a6
8. D d1 — b3	c5 — d4:
9. c3 — d4:	c6 — c5
10. L c1 — e3	T a8 — c8
11. S b1 — c3	f7 — f6 und steht bes-

ser, weil er einen Freibauer im Centrum behalten wird

Variante B.

3.	D d8 — d5:
4. c2 — c4	L f8 — b4†
5. S b1 — c3	D d5 — e4† oder 5, Dd5-

a5, 6. Dd1-c2, Sg8-f6; 7. Lf1-d3, Sb8-c6; 8. Sg1-f3. Weiss steht etwas besser, weil die schwarze Dame unthätig ist.

6. L c1 — e3	f7 — f5
7. S g1 — f3	S g8 — e7 bei f5 - f4

würde Schwarz diesen Bauer verlieren, durch

8. L f1 — d3	D e4 — g4
9. 0 — 0	0 — 0
10. h2 — h3	D g4 — h5
11. S c3 — e2	und hat das bessere Spiel.

Schwarz hätte im 9. Zuge den Springer auf c3 tauschen können, aber dadurch wäre das Centrum von Weiss stark geworden.

Variante C.

4. S g1 — f3	S g8 — f6	6. 0 — 0	0 — 0
5. L f1 — d3	L f8 — d6	7. S b1 — c3	S b8 — c6

Gleiche Partie.

Sicilianische Partie.

1. e2 — e4 c7 — c5.

Auch diese Eröffnung gewährt dem Nachziehenden eine sichere Vertheidigung, doch entwickelt er sich langsamer als bei 1. e7 — e6. Weiss hat nun die Wahl unter

folgenden 6 Zügen, die aber alle keinen dauernden Angriff gewähren: 1. b2-b4, 2. c2-c4, 3. f2-f4, 4. Lf1-c4, 5. d2-d4, 6. Sg1-f3.

I.

2.	b2 — b4	c5 — b4:	6.	a3 — b4:	Lf8 — b4†
3.	d2 — d4	d7 — d5	7.	c2 — c3	Lb4 — a5
4.	e4 — e5	Sb8 — c6	8.	Lf1 — d3	Sg8 — e7
5.	a2 — a3	e7 — e6		und behält einen Bauer mehr.	

II.

2.	c2 — c4	Sb8 — c6	4.	Sb1 — c3	e7 — e6
3.	Sg1 — f3	Sc6 — d4	5.	d2 — d3	Sg8 — e7

Gleiche Partie.

III.

2.	f2 — f4	e7 — e6	5.	e4 — e5	f7 — f6
3.	Sg1 — f3	Sb8 — c6	6.	d2 — d4	Dd8 — b6
4.	c2 — c3	d7 — d5	7.	Lf1 — d3	Sg8 — h6

Schwarz durfte den d-Bauer nicht gewinnen, weil er nach den Zügen 7. c5-d4:; 8. c3-d4:, Sc6-d4:; 9. Sf3-d4:, Db6-d4:; 10. Ld3-b5†, die Dame verloren hätte.

8.	0 — 0	Lf8 — e7
9.	Kg1 — h1	0 — 0 hat ein etwas freieres Spiel.

IV.

2.	Lf1 — c4	e7 — e6	7.	Sf3 — d4:	c5 — d4:
3.	Sb1 — c3	a7 — a6	8.	Sc3 — d1	d7 — d5
4.	a2 — a3	Sb8 — c6	9.	e4 — d5:	Se7 — d5:
5.	Sg1 — f3	Sg8 — e7	10.	d2 — d3	Lf8 — e7
6.	Dd1 — e2	Sc6 — d4	11.	0 — 0	0 — 0

Schwarz ist besser entwickelt.

V.

2. d2 — d4 c5 — d4: besser als e7-e6 worauf 3. d4-d5 folgen würde.

3.	Dd1 — d4: oder A B	
3.	. . . .	Sb8 — c6
4.	Dd4 — d1 am besten	
4.	. . . .	e7 — e6
5.	Lf1 — c4	Lf8 — c5

6.	Sg1 — f3	Sg8 — e7
7.	Sb1 — c3	d7 — d6
8.	0 — 0	0 — 0
8.	Lc1 — f4	a7 — a6

Gleiche Partie.

A.

3. Sg1 — f3 am besten

3. . . . . e7 — e5 durch e7-e6 und dann d7-d5 würde er ein sicheres Spiel erlangen.

4. Lf1 — c4, bei Sf3-e5: ginge offenbar der Springer verloren durch Dd8-a5†

4. . . . . Sb8 — c6, erst Dd8-c7 ist wohl noch etwas stärker.

5. c2 — c3 Lf8 — c5, nicht gut wäre d4-c3:; auf Sg8-f6 würde folgen: 6. Sf3-g5 und mindestens der Bauer auf d4 dennoch verloren gehen; am besten wäre vielleicht Lf8-e7, um dann nach Sg8-f6 rochiren zu können.

6.	b2 — b4	Lc5 — b6
7.	b4 — b5	Sc6 — a5
8.	Sf3 — e5:	Sa5 — c4:
9.	Se5 — c4:	d7 — d5

10. Sc4 — b6: Dd8 — b6: auch mit dem Bauer zu nehmen, ist nicht gut, z. B. 10. a7-b6: 11. Dd1-d4:, Sg8-f6; 12. e4-e5, Sf6-e4; 13. Lc1-a3 und steht besser.

11. e4 — d5: Db6 — b5:

12. Dd1 — d4: f7 — f6 auf Sg8-f6 wäre gefolgt: Dd4-e5†

13. c3 — c4 Db5 — b4†

14. Sb1 — c3 und muss gewinnen.

B.

3. Lf1 — c4 Sb8 — c6

4. Sg1 — f3 e7 — e5 hier wäre Sg8-f6 besser, siehe nachstehende Variante.

5.	Sf3 — g5	Sg8 — h6
6.	f2 — f4	Lf8 — e7

7. Dd1 — h5	0 — 0	
8. h2 — h4	d7 — d5	auf d7 - d6 folgte f4 - f5
9. Lc4 — d5	Lc8 — g4	
10. Sg5 — f7:	Lg4 — h5:	
11. Sf7 — d8‡	Kg8 — h8	
12. Sd8 — c6:	b7 — c6:	

13. Ld5 — c6: und hat 2 Bauern mehr.

Variante.

4. . . . . Sg8 — f6

5 Sf3 — d4: auf Dd1-d3 antwortet Schwarz mit e7-e5, auf 5. Dd1-e2 mit d7-d6 und dann e7-e5; auf 5. e4-e5 mit Sc6-e5:; 6. Sf3-e5:, Dd8-a5† und nimmt den Springer auf e5.

5. . . .	Sf6 — e4:	10. De4 — d3	e6 — e5
6. Lc4 — f7‡	Ke8 — f7:	11. Sd4 — e2	e5 — e4
7. Dd1 — h5†	Kf7 — g8	12. Dd3 — d1	Lc8 — e6
8. Dh5 — d5†	e7 — e6	13. 0 — 0	Lf8 — c5
9. Dd5 — e4:	d7 — d5	14. Kg1 — h1	Sc6 — e5

Schwarz steht etwas besser.

VI.

2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. d2 — d4	c5 — d4:
4. Sf3 — d4:	e7 — e5 oder A.
5. Sd4 — f3	Sg8 — f6
6. Lf1 — c4	Lf8 — c5 nicht Sf6-e4:

die Folge wäre: 7. Lc4-f7†, Ke8-f7:, 8. Dd1-d5†, Kf7-e8; 9. Dd5-e4:

7. 0 — 0 d7 — d6 und die Spiele sind gleich.

A.

4. . . .	e7 — e6	8. 0 — 0	0 — 0
5. Lc1 — e3 oder B.		9. f2 — f4	e6 — e5
5. . . .	Sg8 — f6	10. Sd4 — c6:	b7 — c6:
6. Lf1 — d3	d7 — d6	11. f4 — e5:	d6 — e5:
7. Sb1 — d2	Lf8 — e7		

Schwarz hat nun zwei isolirte Bauern und ist etwas eingeengt in Folge seines sechsten Zuges. Er hätte 6. d7-d5 thun sollen; es konnte dann folgen: 7. Sd4-c6:, b7-c6:; 8. e4-e5, Sf6-d7; 9. f2-f4, c6-c5 oder Lf8-c5 um zu rochiren und die Spiele wären gleich.

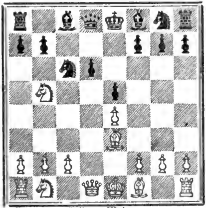
B.

5. Sd4 — b5 nicht gut, der Springer wird zurückgedrängt und kommt ausser Thätigkeit.

5. . . .	d7 — d6	9. Sc3 — d5	a6 — b5:
	oder C.	10. Le3 — b6	Dd8 — h4
6. Lc1 — f4	e6 — e5	11. Sd5 — c7†	Ke8 — e7
7. Lf4 — e3	f7 — f5	12. Sc7 — a8:	Dh4 — e4‡
	nicht gut	13. Lf1 — e2	Sg8 — f6
8. Sb1 — c3	a7 — a6	14. 0 — 0	b5 — b4

steht schlecht in Folge seines 7. Zuges; besser wäre: 7. a7-a6, 8. Sb5-c3, b7-b5; 9. Sc3-d5, Ta8-b8; gleiches Spiel. Hätte Weiss im 8. Zuge Sb1-c3 anstatt 8. Sb5-c3 gespielt, so konnte folgendes Spiel entstehen: Sb1-c3, a6-b5:; 9. Sc3-d5, Lc8-e6; 10. Le3-b6, Dd8-c8; 11. Sd5-c7†, Ke8-d7; 12. Lf1-b5:, Sg8-f6; 13. Sc7-a8:, Dc8-a8:; 14. Dd1-d3, Lf8-e7; 15. 0-0, Th8-c8 und Schwarz hat zwei leichte Figuren gegen Thurm und Bauer.

Schw.



W. 7. Zg. v. Weiss.

C.

6.	a7 — a6
7. Sb5 — d6†	Lf8 — d6:
8. Dd1 — d6:	Dd8 — e7

9. Dd6 — g3 ginge die Dame nach c7, f4, d3 oder d1, so bekäme Schwarz mindestens ein gleiches Spiel

durch d7-d5; auf 9. Lc1-f4, e6-e5 müsste Weiss die Damen tauschen; nicht günstig wäre für ihn: 9. e4-e5, f7-f6; 10. Lc1-f4 (schlecht wäre: 10. f2-f4, f6-e5:; 11. f4-e5:, De7-h4†), f6-e5:; 11. Lf4-e5:, Sc6-e5:; 12. Dd6-e5:, d7-d5; 13. Lf1-d3, Sg8-f6; 14. 0-0, 0-0. Schwarz hat einen Freibauer.

9.	. . . .	f7 — f6
10.	b2 — b3	b7 — b5
11.	c2 — c3	e6 — e5
12.	L c1 — a3	D e7 — f7, nicht d7-d6

wegen 13. La3-d6:, De7-d6:; 14. Dg3-g7: und wird gewinnen.

13.	L a3 — d6	S g8 — e7	17.	S b1 — d2	0 — 0
14.	L f1 — d3	L c8 — b7	18.	f2 — f4	D f7 — e6
15.	c3 — c4	b5 — b4	19.	c4 — c5	L b7 — a6
16.	a2 — a3	a6 — a5	20.	S d2 — c4	oder f4-f5 u.

Schwarz steht nicht gut, weil sein d-Bauer zurückgeblieben ist und leicht isolirt werden kann.

Berliner Partie.

1.	e2 — e4	d7 — d5

Dieser Zug (d7-d5) ist nicht gut, weil Schwarz dabei mindestens ein Tempo verliert.

I.

2.	e4-e5 besser ist e4-d5:		4.	S g1 — f3	L c8 — g4
2.	. . . .	c7 — c5	5.	L f1 — e2	e7 — e6
3.	f2 — f4	S b8 — c6	6.	0 — 0	S g8 — f6

Gleiche Partie.

II.

2.	e4 — d5:	D d8 — d5: oder III.
3.	S b1 — c3	D d5 — e5†, am besten

geht die Dame in solchen Fällen nach d8; (für Dd5-a5 s. A.)

4.	L f1 — e2	L c8 — g4	9.	T f1 — e1	L f8 — e7
5.	d2 — d4	L g4 — e2:	10.	d4 — d5	e6 — d5:
6.	S g1 — e2:	D e5 — a5	11.	S c3 — d5:	S f6 — d5:
7.	0 — 0	e7 — e6	12.	S f4 — d5:	S b8 — c6
8.	S e2 — f4	S g8 — f6	13.	b2 — b4	und gewinnt.

A.

3.	. . . .	D d5 — a5
4.	d2 — d4	c7 — c6
5.	L c1 — f4	e7 — e6
6.	a2 — a3	D a5 — b6
7.	S g1 — f3	S g8 — f6, bei D b6 - b2:

ginge durch Sc3-a4 die Dame verloren.

8. L f1 — d3 und hat ein freieres Spiel.

III.

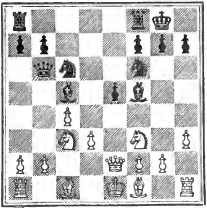
2. e4 — d5: S g8 — f6

3. c2 — c4, dieser Zug ist nicht zu empfehlen, etwas besser ist d2-d4, am besten Lf1-b5† s. IV.

3.	. . . .	c7 — c6
4.	d5 — c6:	S b8 — c6:
5.	S g1 — f3	e7 — e5
6.	d2 — d3	L f8 — c5
7.	h2 — h3	D d8 — b6
8.	D d1 — e2	0 — 0
9.	S b1 — c3	L c8 — f5
10.	L c1 — e3 oder A.	

10.	. . . .	S c6 — d4
11.	L e3 — d4:	e5 — d4:
12.	S c3 — e4	L f5 — e4:
13.	d3 — e4:	d4 — d3
14.	D e2 — d3:	L c5 — f2†
15.	K e1 — e2	T a8 — d8
16.	D d3 — c3	S f6 — e4:
17.	D c3 — b3	S e4 — g3‡

Schw.



W.

A.

(s. das Diagramm.)

10.	D e2 - d2	e5 - e4
11.	d3 - e4:	T a8 - d8
12.	D d2 - c2	S f6 - e4:
13.	S c3 - e4:	L f5 - e4:
14	D c2 - e2	L e4 - f3:
15.	D e2 - f3:	L c5 - b4†
16.	K e1 - e2	S c6 - d4†

und Schwarz gewinnt.

IV.

2.	e4 — d5:	S g8 — f6
3.	L f1 — b5†	L c8 — d7
4.	L b5 — c4	b7 — b5
5.	L c4 — b3	L d7 — g4

6.	S g1 — f3 oder A.	
6.	. . . .	S f6 — d5:
7.	S b1 — c3	S d5 — b3:
8.	S f3 — e5	D d8 — d4

9. D d1 — g4: D d4 — e5† 12. D f3 — e2: S c3 — e2:
10. K e1 — f1 f7 — f5 13. K f1 — e2: e7 — e5
11. D g4 — f3 D e5 — e2† Gleiche Partie.
am besten

A.

6. f2 — f3 L g4 — f5 oder B.
7. D d1 — e2 a7 — a6
8. c2 — c4 c7 — c6
9. S b1 — c3 b5 — b4
10. S c3 — a4 und behauptet den Bauer.

B.

6. . . . . L g4 — c8
7. D d1 — e2 L c8 — a6
8. S b1 — c3 D d8 — d7, auf b4 b5
folgt: 9. L b3-a4†, S f6-d7; 10 S c3-b5.
9. a2 — a4 b5 — b4, auf b5 — a4:
folgt 10. L b3-c4.
10. S c3 — b5 L a6 - b5:
11. D e2 — b5: D d7 — b5:
12. a4 — b5: S b8 — d7
13. c2 — c4 und behält einen Bauer mehr.

Eröffnung durch 1. f2—f4.

1. f2 — f4 d7 — d5, auch folgende Spielart ist ganz sicher: f7-f5; 2 S g1-f3, S g8-f6; 3. e2-e3, e7-e6.

2. S g1 — f3 c7 — c5 6. c2 — c4 S g8 — f6
3. e2 — e3 S b8 — c6 7. b2 — b3 L f8 - d6
4. L f1 — b5 L c8 — d7 8. L c1 — d2 0 — 0
5. 0 — 0 e7 — e6 Gleiche Partie.

(Man sehe hierzu die Spiele XII. und XIII.)

Eröffnung durch 1. c2—c4.

I.

1. c2 — c4 c7 — c5
2. e2 — e3 e7 — e5, besser wäre

3*

e7-e6; 3. d2-d4, d7-d5; 4. Sb1-c3, Sg8-f6 gleiches Spiel. Diese Stellung ergiebt sich auch im abgelehnten Damengambit.

3. Sb1 — c3	f7 — f5	8. Dd1 — b3	Dd8 — d7
4. d2 — d3	Sg8 — f6	9. Sg1 — h3	h7 — h6
5. g2 — g3	d7 — d6	10. f2 — f4	Lf8 — e7
6. Lf1 — g2	Sb8 — c6	11. 0 — 0	0 — 0
7. Sc3 — d5	Lc8 — e6	12. Sd5 — e7†	Sc6 — e7:

Nimmt Schwarz mit der Dame, so folgt 13. Lg2-c6: und er wird einen isolirten Doppelbauer haben.

13. Db3 — b7:	Dd7 — b7:	16. b2 — b3	e4 — d3:
14. Lg2 — b7:	Ta8 — b8	17. Tf1 — d1	und gewinnt
15. Lb7 — g2	e5 — e4	einen Bauer.	

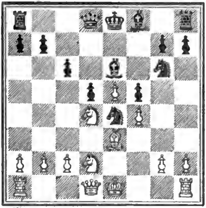
II.

1. c2 — c4	e7 — e5	3.	Sg8 — f6
2. Sb1 — c3	f7 — f5	4. d2 — d4	e5 — e4
3. e2 — e3,	besser als d2-d4	5. Sg1 — f3	Lf8 — b4
		Gleiche Partie.	

Eröffnung durch 1. e2—e4, Sb8—c6.

1. e2 — e4	Sb8 — c6	6. Lc1 — e3	Sg8 — f6
2. d2 — d4	e7 — e5	7. e4 — e5	d7 — d5
3. d4 — e5: oder A.		8. Lc4 — b3	Sf6 — e4
3.	Sc6 — e5:	9. Sg1 — f3	Lc8 — e6
4. f2 — f4	Se5 — g6	10. Sb1 — d2	f7 — f5
5. Lf1 — c4	c7 — c6	11. Sf3 — d4	Dd8 — d7

Schw.



W.

schlecht wäre Dd8-h4†;
12. g2 — g3, Se4 — g3:;
13. Sd2 — f3, Dh4 — h5;
14. Sd4 — e6:, Sg3 — h1:;
15. Se6 — c7†, Ke8 — d7;
16. Sc7 — a8:, Sg6 — h4;
17. Sf3 — d4, Sh4 — g2†;
18. Ke1 — d2 und behält die Figur mehr.
(s. d. Diagramm.)

11.	Dd8 — d7
12. Sd4 — e6:	Dd7 — e6:
13. Sd2 — e4:	f5 — e4:

14.	0 — 0	S g6 — e7
15.	D d1 — e2	S e7 — f5
16.	L e3 — f2	D e6 — f7
17.	c2 — c4	und hat bei weitem das bessere Spiel.

A.

3.	d4 — d5	S c6 — e7
4.	L f1 — d3	d7 — d6
5.	c2 — c4	f7 — f5, besser wäre

Se7-g6, doch bleibt Schwarz auch dann lange eingeengt.

6.	f2 — f4	f5 — e4:	12.	S f3 — d4	L f5 — g4
7.	L d3 — e4:	S g8 — f6	13.	D d1 — b3	0 — 0
8.	S b1 — c3	S e7 — f5	14.	h2 — h3	L g4 — d7
9.	S g1 — f3	e5 — f4:	15.	0 — 0	K g8 — h8
10.	L c1 — f4:	L f8 — e7	16.	T a1 — e1	und hat ein
11.	L e4 — f5:	L c8 — f5:		freieres Spiel.	

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. I.

I.

Gespielt in London im August 1846, ohne das Brett zu sehen und zugleich mit einer anderen Partie, welche ebenfalls „blind" gespielt wurde.

C. P. Chronicle.

	Harrwitz.	Kieseritzky.			
1.	g2-g3	e7-e5	11.	Lb2-f6:	Dd8-f6:
2.	Lf1-g2	d7-d5	12.	Sb1-c3	Lc8-e6
3.	e2-e3	f7-f5*)	13.	Sc3-d5:	Le6-d5:
4.	d2-d3	Sg8-f6	14.	Dd1-d5:	0-0-0
5.	f2-f4	e5-e4	15.	Lg2-e4:	h5-h4
6.	Sg1-e2	c7-c5	16.	Dd5-f5†	Kc8-b8
7.	b2-b3	Sb8-c6	17.	Df5-f6:	g7-f6:
8.	Lc1-b2	Lf8-d6	18.	Le4-c6:	b7-c6:
9.	0-0	h7-h5	19.	Ta1-d1	h4-g3:
10.	d3-e4:	f5-e4:	20.	h2-g3:	c5-c4
			21.	Kg1-g2	c4-b3:

*) Diese drei ersten Züge für beide Spieler waren von Herrn **Lewis**, der zugegen war, angegeben.

22. a2-b3:	Kb8-c7	34. Th7-a7:	Tb3-b4
23. Tf1-h1	Th8-h1:	35. Ta7-a6†	Kd6-e7
24. Td1-h1:	Kc7-b6	36. Sh5-f6:	Tb4-c4:
25. Th1-h6	Ld6-e7	37. g3-g4	Tc4-c1
26. Kg2-f3	Td8-d2	38. g4-g5	c5-c4
27. Se2-d4	c6-c5	39. Ta6-c6	Ke7-f7
28. Sd4-f5	Le7-d8	40. Sf6-d5	c4-c3
29. c2-c4	Td2-d3	41. Tc6-c3:	Tc1-c3:
30. Th6-h8	Kb6-c7	42. Sd5-c3:	Kf7-g6
31. Sf5-g7	Kc7-d7	43. Kf3-g4	Ld8-a5
32. Sg7-h5	Td3-b3:	44. f4-f5† und gewinnt	
33. Th8-h7†	Kd7-d6		

II.

London 1846. Bells Life.

Harrwitz.	Mr. G . . .		
1. e2-e4	e7-e6	19. Dc4-b4:	Le7-b4:
2. d2-d4	d7-d5	20. Sc7-b5	Lb4-c5
3. e4-d5:	e6-d5:	21. Le3-c5:	Tc8-c5:
4. c2-c4	Sg8-f6	22. Sb5-d6	Lf5-c8
5. Sb1-c3	Lf8-e7	23. Td1-c1	b7-b6
6. Sg1-f3	0-0	24. Tc1-c5:	b6-c5:
7. Lc1-e3	Lc8-f5	25. Sd6-c8:	Tf8-c8:
8. Dd1-b3	d5-c4:	26. d5-d6	Tc8-d8
9. Lf1-c4:	Sb8-d7	27. Tf1-d1	Sf6-e4
10. 0-0	Sd7-b6	28. d6-d7	Se4-f6
11. Ta1-d1	a7-a5	29. g2-g4	g7-g5
12. Sf3-e5	Sb6-c4:	30. f4-g5:	h6-g5:
13. Db3-c4:	h7-h6	31. Td1-d6	Kg8-g7
14. f2-f4	Ta8-a6	32. b2-b3	Sf6-e4
15. d4-d5	Ta6-a8	33. Td6-d5	Se4-f6
16. h2-h3	Dd8-d6	34. Td5-c5:	Kg7-f8
17. Sc3-b5	Dd6-b4	35. Tc5-a5:	Sf6-d7:
18. Sb5-c7:	Ta8-c8	36. Ta5-d5	Kf8-e8
		37. Td5-d7: und gewinnt.	

III.

Paris, 1858.

Harrwitz.	Lequesne. Guibert		
1. e2-e4	e7-e6	26. a2-a4	T c8-d8
2. d2-d4	d7-d5	27. T d1-e1	T d8-c8
3. e4-d5:	e6-d5:	28. T f1-f3	T c8-d8
4. c2-c4	c7-c6 schwacher Zug	29. T e1-e2	T d8-c8
5. S b1-c3	S g8-f6	30. D c4-e6	T c8-e8
6. S g1-f3	L f8-e7	31. D e6-b3	T e8-e7
7. L f1-d3	L c8-g4	32. S c3-e4	S f6-d5
8. L c1-e3	0-0	33. T e2-f2	T f8-e8
9. h2-h3	L g4-h5	34. D b3-d3	K h8-g8
10. 0-0	a7-a5	35. S e4-c3	S d5-f6
11. T a1-c1	S b8-a6	36. D d3-c4†	K g8-h8
12. c4-d5:	S f6-d5:	37. g4-g5	S f6-h5
13. g2-g4	L h5-g6	38. S c3-e4	T e8-f8
14. L d3-g6:	f7-g6:	39. h3-h4	D c7-b8
15. S f3-e5	S a6-c7	40. D c4-c3	L d6-b4
16. D d1-b3	T a8-b8	41. D c3-e3	D b8-d8
17. f2-f4	K g8-h8	42. S e4-c3	T f8-f5
18. S c3-e2	L e7-d6	43. D e3-e4	K h8-g8
19. K g1-g2	S d5-e3†	44. S c3-d1	L b4-d6
20. D b3-e3:	S c7-d5	45. S d1-e3	T f5-f8
21. D e3-e4	D d8-e7	46. f4-f5	L d6-e5:
22. S e2-c3	S d5-f6	47. d4-e5:	g6-f5:
23. D e5-e2	T b8-d8	48. S e3-f5:	T e7-e8
24. T c1-d1	D e7-c7	49. e5-e6	D d8-c7
25. D e2-c4	T d8-c8	50. e6-e7	T f8-f5:
		51. T f3-f5:	D c7-g3†
		52. K g2-f1	Aufgegeben.

IV.

Breslau, 1848.

Anderssen.	Harrwitz.		
1. e2-e4	e7-e6	4. c2-c4	S g8-f6
2. d2-d4	d7-d5	5. L f1-e2	S b8-c6
3. e4-d5:	e6-d5:	6. S g1-f3	L f8-e7
		7. 0-0	0-0

8.	h2 - h3	b7 - b6
9.	S b1 - c3	L c8 - e6
10.	b2 - b3	L e7 - b4
11.	L c1 - b2	L b4 - c3:
12.	L b2 - c3:	S f6 - e4
13.	T a1 - c1	T a8 - c8
14.	L c3 - a1	S c6 - e7
15.	c4 - d5:	L e6 - d5:
16.	L e2 - a6	T c8 - b8
17.	T f1 - e1	S e7 - g6
18.	S f3 - d2	S e4 - d2:
19.	D d1 - d2:	b6 - b5
20.	a2 - a4	b5 - a4:
21.	b3 - a4:	S g6 - h4
22.	L a6 - f1	T b8 - b6
23.	T c1 - c3	T b6 - g6
24.	T c3 - g3	T c6 - g3:
25.	f2 - g3:	S h4 - f5
26.	L f1 - d3	S f5 - g3:
27.	D d2 - a5	c7 - c6
28.	D a5 - a7:	D d8 - g5
29.	D a7 - e7	D g5 - d2
30.	L d3 - h7‡	K g8 - h8
31.	T e1 - e4	L d5 - e4:
32.	L h7 - e4:	D d2 - e1†
33.	K g1 - h2	S g3 - f1†
34.	K h2 - g1	T f8 - g8
35.	D e7 - g5	D e1 - e4:
36.	D g5 - h5†	D e4 - h7
37.	D h5 - h7‡	K h8 - h7:
38.	K g1 - f1:	T g8 - a8
39.	L a1 - c3	T a8 - a4:
40.	K f1 - e2	K h7 - g6
41.	g2 - g3	K g6 - f5
42.	K e2 - d3	g7 - g6
43.	L c3 - d2	T a4 - a3†
44.	L d2 - c3	g6 - g5
45.	K d3 - c4	K f5 - e4
		und gewinnt.

V.

Breslau, 1848.

	Anderssen.	Harrwitz.
1.	e2 - e4	c7 - c5
2.	d2 - d4	c5 - d4:
3.	S g1 - f3	e7 - e5
4.	L f1 - c4	S b8 - c6
5.	S f3 - g5	S g8 - h6
6.	f2 - f4	d7 - d6
7.	0 - 0	L c8 - g4
8.	L c4 - f7‡	K e8 - e7
9.	D d1 - e1	S h6 - f7:
10.	f4 - e5:	S f7 - e5:
11.	c2 - c3	d4 - d3
12.	h2 - h3	L g4 - e6
13.	L c1 - e3	K e7 - d7
14.	S b1 - d2	L f8 - e7
15.	S g5 - e6:	K d7 - e6:
16.	D e1 - d1	K e6 - d7
17.	L e3 - d4	L e7 - f6
18.	b2 - b4	S c6 - d4:
19.	c3 - d4:	S e5 - c6
20.	D d1 - g4†	K d7 - c7
21.	T a1 - c1	L f6 - d4‡
22.	K g1 - h1	K c7 - b8
23.	S d2 - b3	L d4 - f6
24.	T c1 - c6:	b7 - c6:
25.	e4 - e5	L f6 - e5:

ein Fehler, es musste mit dem Bauer genommen werden, z. B. d6-e5:; 26. S b3 - a5, D d8-d5; 27. T f1 - c1, T h8-c8; 28. T c1-

c5, D d5-d6; 29. D g4-e4, d3-d2 D d8-b6 gewinnt 27. T f1-f7. und gewinnt.

26. S b3 - a5 D d8 - e8 auf 28. D c4 - d5 und gewinnt.
27. D g4 - c4 c6 - c5

VI.

Breslau, 1848.

Anderssen.	Harrwitz.
1. e2 - e4	c7 - c5
2. d2 - d4	c5 - d4:
3. S g1 - f3	e7 - e5
4 L f1 - c4	D d8 - c7
5. L c4 - b3	L f8 - b4†
6. c2 - c3	d4 - c3:
7. 0 - 0	S g8 - f6
8. L b3 - f7†	K e8 - f7:
9. D d1 - b3†	d7 - d5
10. D b3 - b4:	d5 - e4:
11. S f3 - g5†	K f7 - g6
12. S b1 - c3:	S b8 - c6
13. D b4 - c4	L c8 - f5
14. f2 - f4	h7 - h6
15. S g5 - e4:	S f6 - e4:
16. S c3 - e4:	b7 - b5
17. D c4 - e2	S c6 - d4
18. D c2 - d3	D c7 - c6
19. T f1 - e1	S d3 - c2
20. L c1 - d2	T h8 - d8
21. D d3 - f3	L f5 - e4:
22. T e1 - e4:	S c2 - a1:
23. f4 - e5:	K g6 - h7
24. L d2 - c3	D c6 - b6†
25. K g1 - h1	T d8 - f8
26. D f3 - d3	T a8 - d8
27. D d3 - b1	D b6 - g6
28. h2 - h3	T f8 - f2
29. T e4 - e1	S a1 - c2
30. T e1 - g1	T d8 - d3
31. K h1 - h2	Schw. macht in 3 Zügen matt.

VII.

London 1853. S. British Chess Review, Vol. II.

Löwenthal.	Harrwitz.
1. e2 - e4	c7 - c5
2. L f1 - c4	e7 - e6
3. S b1 - c3	a7 - a6
4. a2 - a4	S b8 - c6
5. d2 - d3	g7 - g6
6. f2 - f4	S g8 - e7
7. S g1 - f3	d7 - d5
8. L c4 - a2	L f8 - g7
9. L c1 - d2	S c6 - d4
10. 0 - 0	0 - 0
11. a4 - a5	d5 - e4:
12. d3 - e4:	L c8 - d7
13. e4 - e5	L d7 - c6
14. S f3 - g5	D d8 - c7
15. L a2 - c4	T a8 - d8
16. T a1 - c1	S e7 - d5
17. L c4 - d5:	e6 - d5:
18. T f1 - e1	T f8 - e8
19 D d1 - g4	h7 - h6
20. S g5 - f3	S d4 - f3†
21. D g4 - f3:	K g8 - h7
22. D f3 - f2	d5 - d4
23. S c3 - e4	L c6 - e4:

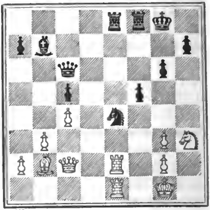
24. T e1 - e4:	D c7 - c8	36. K g1 - f2	g5 - f4:
25. T c1 - e1	T d8 - d5	37. T c4 - d4	T d1 - d4:
26. h2 - h3	h6 - h5	38. L b6 - d4:	f7 - f6
27. D f2 - f3	K h7 - g8	39. D e4 - g6	D e6 - d7
28. c2 - c4	d4 - c3:	40. L d4 - c3	f6 - e5:
29. L d2 - c3:	c5 - c4	41. L c3 - e5:	D d7 - d2†
30. T e4 - d4	T d5 - d4:	42. K f2 - f1	D d2 - c1†
31. L c3 - d4:	T e8 - d8	43. K f1 - e2	D c1 - e3†
32. D f3 - e4	D c8 - e6	44. K e2 - f1	D e3 - e5:
33. L d4 - b6	T d8 - d7	45. K f1 - g1	D e5 - e1†
34. T e1 - c1	g6 - g5		und gewinnt.
35. T c1 - c4:	T d7 - d1†		

VIII.

Correspondenz-Partie 1856 — 1857.

New-York.	Philadelphia.
1. e2 - e4	c7 - c5
2. d2 - d4	c5 - d4:
3. S g1 - f3	e7 - e6
4. D d1 - d4:	S b8 - c6
5. D d4 - d1	L f8 - c5
6. L f1 - d3	S g8 - e7
7. S b1 - c3	d7 - d5
8. e4 - d5:	S e7 - d5:
9. S c3 - e4	L c5 - b6
10. L d3 - b5	0 - 0
11. L b5 - c6:	b7 - c6:
12. 0 - 0	f7 - f5
13. S e4 - g3	D d8 - c7
14. c2 - c4	S d5 - f6
15. D d1 - c2	c6 - c5
16. b2 - b3	L c8 - b7
17. S f3 - g5	D c7 - c6
18. f2 - f3	L b6 - c7
19. T f1 - e1	T a8 - e8
20. L c1 - b2	g7 - g6
21. T e1 - e2	e6 - e5
22. T a1 - e1	e5 - e4
23. f3 - e4:	L c7 - f4
24. S g5 - h3	L f4 - g3:
25. h2 - g3:	S f6 - e4:

Schw.



W.

26. S h3 - g5, eine irrthümliche Berechnung; hier hätte Weiss ein gutes Spiel durch S h3-f4 erlangt, z B. 26. S h3-f4, h7-h6; 27. S f4 - d5, K g8 - h7; 28. g3 - g4, T e8 - e6; 29. g4 - f5:,

g6 - f5:; 30. Te2 - e4:, f5 - e4:; 31. Te1 - e4:, Te6 - e4:; 32. Dc2 - e4†, Dc6 - g6; 33. Sd5 - f6†, Tf8 - f6:; 34. De4 - b7†, Tf6 - f7; 35. Db7 - d5.
(s. das vorhergegangene Diagr.)

26.	S h3 - g5	S e4 - g5:
27.	D c2 - c3	D c6 - g2†
28.	T e2 - g2:	T e8 - e1†
29.	D c3 - e1: am besten,	
29.	. . . .	S g5 - f3†
30.	K g1 - f1	S f3 - e1:
31.	T g2 - d2	f5 - f4 auf

Se1 - f3 wäre Td2 - d7 gefolgt,

32.	g3 - f4: der beste Zug,	
32.	. . . .	S e1 - g2
33.	T d2 - d7	T f8 - f4†
34.	K f1 - g1	L b7 - e4
35.	T d7 - g7†	K g8 - f8
36.	T g7 - h7:	S g2 - e3 der stärkste Zug,
37.	T h7 - h8†	K f8 - f7
38.	L b2 - e5	T f4 - f1†
39.	K g1 - h2	S e3 - f5
40.	K h2 - h3	g6 - g5
41.	T h8 - c8	Schwarz kündigt Mat in 6 Zügen an.

IX.

Paris, 1847.

	Desloges.	Harrwitz.
1.	e2 - e4	d7 - d5
2.	e4 - d5:	S g8 - f6
3.	c2 - c4 nicht gut,	
3.	. . . .	c7 - c6
4.	S b1 - c3	c6 - d5:
5.	c4 - d5:	S f6 - d5:
6.	L f1 - b5†	S b8 - c6
7.	L b5 - c6†	b7 - c6:
8.	S g1 - f3	e7 - e6
9.	0 - 0	L f8 - d6
10.	S f3 - d4	L d6 - h2†
11.	K g1 - h1	L h2 - c7
12.	g2 - g3	L c8 - b7
13.	D d1 - a4	0 - 0
14.	S c3 - e4	S d5 - b6
15.	S d4 - c6:	S b6 - a4:
16.	S c6 - d8:	L b7 - e4†
17.	f2 - f3	L e4 - d3
		und gewinnt.

X.

London, 1854. British Chess Review.

	Boden.	Mr. Evelyn.
1.	e2 - e4	d7 - d5
2.	e4 - d5:	S g8 - f6
3.	L f1 - b5†	L c8 - d7
4.	L b5 - c4	b7 - b5
5.	L c4 - b3	L d7 - g4
6.	S g1 - f3	S f6 - d5:
7.	S b1 - c3	S d5 - c3:
8.	S f3 - e5	D d8 - d4
9.	D d1 - g4:	D d4 - e5†
10.	K e1 - f1	f7 - f5
11.	D g4 - f3	S c3 - e4

der beste Zug hier ist D e5 - e2†, s. Seite 34, No. IV.

12.	d2 - d3	S b8 - c6
13.	d3 - e4:	S c6 - d4

14. D f3 - f4	D e5 - e4:
15. D f4 - e4:	f5 - e4:

16. L c1 - e3, den Bauer auf e4 zu gewinnen durch L b3-d5 wäre falsch, z. B. L b3 - d5, Ta8-d8; 17. L d5-e4:, S d4-b3 und gewinnt.

16. . . . ,	S d4 - b3:
17. a2 - b3:	a7 - a6
18. K f1 - e2	g7 - g6
19. L e3 - d4	T h8 - g8
20. K e2 - e3	L f8 - h6†
21. K e3 - e4:	T g8 - f8
22 L d4 - e3	L h6 - g7
23. c2 - c3	e7 - e5
24. T h1 - d1	c7 - c5
25. T d1 - d6	a6 - a5
26. T d6 - b6	b5 - b4
27. T b6 - b7	L g7 - h8
28. L e3 - c5:	T f8 - f4†
29. K e4 - e3	b4 - c3:
30. b2 - c3:	T f4 - f7
31. T b7 - f7:	K e8 - f7:
32. L c5 - b4	Aufgegeben.

XI.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

Kieseritzky. Harrwitz.	Perigal. Horwitz.
1. e2 - e4	d7 - d5
2. e4 - d5:	S g8 - f6
3. L f1 - b5†	L c8 - d7
4. L b5 - c4	c7 - c6
5 d5 - c6:	S b8 - c6:
6. S g1 - f3	e7 - e5
7. d2 - d3	L d7 - g4
8. 0 - 0	S c6 - d4
9. L c4 - f7†	K e8 - e7
10. c2 - c3	L g4 - f3:
11. g2 - f3:	K e7 - f7:
12. c3 - d4:	e5 - d4:
13. D d1 - b3†	D d8 - d5
14. S b1 - d2	L f8 - c5
15. S d2 - e4	D d5 - b3:
16. a2 - b3:	S f6 - d7
17. L c1 - f4	b7 - b6
18. T f1 - c1	a7 - a5
19. K g1 - g2	T h8 - e8
20. T c1 - c2	h7 - h6
21. h2 - h4	K f7 - e6
22. L f4 - d6	K e6 - d5
23. L d6 - g3	T a8 - c8
24. T a1 - c1	T e8 - e6
25. h4 - h5	T c8 - f8
26. f3 - f4	T f8 - f5
27. T c1 - h1	T e8 - e4:
28. d3 - e4†	K d5 - e4:
29. T c2 - e2†	K e4 - d5
30. K g2 - f3	L c5 - d6
31. K f3 - g4	T f5 - f7

Das Spiel wurde nicht beendigt; Weiss ist wohl im Vortheil.

XII.

Valenciennes, 1854. British Chess Review.

Weiss giebt den Damenspringer vor. Der Springer b1 ist daher vom Brett zu nehmen.

	Harrwitz.	Grosdemange.
1.	f2 - f4	d7 - d5
2.	S g1 - f3	c7 - c5
3.	e2 - e3	S b8 - c6
4.	c2 - c4	d5 - d4
5.	e3 - e4	e7 - e6
6.	d2 - d3	f7 - f5
7.	a2 - a3	f5 - e4:
8.	d3 - e4:	S g8 - f6
9.	L f1 - d3	L f8 - e7
10.	0 - 0	a7 - a5
11.	L d3 - c2	S f6 - d7
12.	D d1 - e2	S d7 - f8
13.	b2 - b3	D d8 - c7
14.	L c1 - d2	e6 - e5
15.	f4 - f5	S f8 - d7
16.	h2 - h3	S d7 - f6
17.	g2 - g4	h7 - h6
18.	S f3 - h4	T h8 - g8
19.	S h4 - g6	L c8 - d7
20.	K g1 - g2	K e8 - d8
21.	h3 - h4	L d7 - e8
22.	S g6 - e7:	D c7 - e7:
23.	g4 - g5	h6 - g5:
24.	h4 - g5:	S f6 - h7
25.	D e2 - g4	K d8 - c7
26.	T f1 - h1	S h7 - f8
27.	T a1 - b1	L e8 - d7
28.	D g4 - g3	g7 - g6
29.	f5 - f6	D e7 - e6
30.	L c2 - d1	D e6 - f7
31.	L d1 - e2	S f8 - e6
32.	T b1 - b2	T g8 - h8
33.	T h1 - h8:	T a8 - h8:
34.	b3 - b4	a5 - b4:
35.	a3 - b4:	c5 - b4:
36.	T b2 - b4:	D f7 - h7
37.	T b4 - b1	S e6 - c5
38.	L e2 - f3	L d7 - h3†
39.	K g2 - f2	L h3 - e6
40.	L d2 - a5†	K c7 - d6
41.	T b1 - h1	D h7 - g8
42.	T h1 - d1	T h6 - h6

in der Absicht, die Dame von der Diagonale zu vertreiben, um dann den Läufer mit grösserer Sicherheit zu nehmen.

43.	T d1 - d4†	S c6 - d4:
44.	D g3 - e5†	K d6 - d7

auf K d6 - e5: hätte der Läufer auf c7 Mat gegeben.

45. D e5 - c7† und giebt im nächsten Zuge Mat.

XIII.

Valenciennes, 1854. British Chess Review.

Weiss giebt den Damenspringer vor. Der Springer b1 ist daher vom Brett zu nehmen.

	Harrwitz.	Grosdemange.
1.	f2 - f4	e7 - e6
2.	S g1 - f3	d7 - d5
3.	e2 - e3	c7 - c5

4.	c2 - c4	d5 - d4
5.	e3 - e4	L f8 - d6
6.	d2 - d3	L d6 - c7
7.	L f1 - e2	S g8 - e7
8.	a2 - a3	0 - 0
9.	b2 - b4	b7 - b6
10.	h2 - h4	f7 - f6
11.	h4 - h5	L c8 - b7
12.	g2 - g4	S b8 - d7
13.	T a1 - b1	L b7 - c6
14.	K e1 - f2	f6 - f5
15.	S f3 - g5	T f8 - f6
16.	e4 - e5	T f6 - h6
17.	T h1 - h2	D d8 - e8
18.	K f2 - g1	f5 - g4:
19.	L e2 - g4:	S e7 - f5
20.	T b1 - b2	D e8 - e7
21.	D d1 - e1	T a8 - f8
22.	S g5 - e4	D e7 - e8
23.	T h2 - h3	D e8 - a8
24.	T b2 - g2	a7 - a5
25.	b4 - b5	L c6 - b7
26.	L g4 - f3	D a8 - d8
27.	T g2 - g5	D d8 - e7
28.	S e4 - f6†	S d7 - f6:
29.	e5 - f6:	T h6 - f6:
30.	L f3 - b7:	L c7 - f4:
31.	L c1 - f4:	D e7 - b7:
32.	L f4 - e5	T f6 - f7
33.	h5 - h6	D b7 - e7
34.	L e5 - f4	S f5 - e3
35.	L f4 - e3:	d4 - e3:
36.	D e1 - e3:	T f7 - f1†
37.	K g1 - h2	T f8 - f2†
38.	T g5 - g2	D e7 - d6†
39.	D e3 - g3	D d6 - g3:
40.	T h3 - g3:	T f2 - g2†
41.	K h2 - g2:	T f1 - f7
42.	h6 - g7:	T f7 - g7:
43.	T g3 - g7:	K g8 - g7:
44.	d3 - d4	c5 - d4:
45.	c4 - c5	d4 - d3
46.	K g2 - f2	b6 - c5:
47.	b5 - b6 und gewinnt.	

XIV.

Wien, 1853. Britisch Chess Review.

	Szén.	Hampe.
1.	c2 - c4	e7 - e5
2.	e2 - e3	S g8 - f6
3.	S b1 - c3	S b8 - c6
4.	g2 - g3	L f8 - b4
5.	S g1 - e2	e5 - e4
6.	L f1 - g2	S c6 - e5
7.	S c3 - e4:	S e5 - d3†
8	K e1 - f1	a7 - a5
9.	a2 - a3	L b4 - e7
10.	D d1 - c2	S d3 - e5
11.	d2 - d4	S e5 - c6
12.	b2 - b3	d7 - d6
13.	S e2 - f4	S f6 - g4
14.	h2 - h3	S g4 - h6
15.	S e4 - c3	f7 - f5
16.	L g2 - d5	L e7 - f6
17.	D c2 - e2	D d8 - e7
18.	L c1 - b2	S c6 - d8
19.	L d5 - f3	0 - 0
20.	S f4 - d5	D e7 - f7
21.	S d5 - f6†	D f7 - f6:
22.	S c3 - d5	D f6 - f7
23.	h3 - h4	S h6 - g4
24.	S d5 - f4	c7 - c6
25.	K f1 - g2	S d8 - e6

26.	d4 - d5	S e6 - f4‡	41.	T b3 - b6:	S d6 - c4:
27.	e3 - f4:	c6 - c5	42.	T b6 - a6:	S c4 - b2:
28.	T h1 - e1	a5 - a4	43.	T a6 - b6	S b2 - c4
29.	D e2 - e7	D f7 - e7:	44.	T b6 - c6	S c4 - a3:
30.	T e1 - e7:	T f8 - f7	45.	T c6 - c5:	T a4 - d4
31.	T e7 - e8†	T f7 - f8	46.	K g2 - f3	K f7 - e7
32.	T a1 - e1	T f8 - e8:	47.	K f3 - e3	T d4 - e4†
33.	T e1 - e8‡	K g8 - f7	48.	K e3 - d3	K e7 - d6
34.	T e8 - d8	a4 - b3:	49.	T c5 - a5	S a3 - c4
35.	T d8 - d6:	S g4 - f6	50	T a5 - a6†	K d6 - c5
36.	T d6 - b6	T a8 - a4	51.	L e2 - f3	S c4 - b2†
37.	L f3 - e2	S f6 - e4	52.	K d3 - c2	T e4 - b4
38.	T b6 - b3:	S e4 - d6	53.	T a6 - c6†	K c5 - b5
39.	T b3 - c3	b7 - b6	54.	L f3 - e2†	S b2 - c4
40.	T c3 - b3	L c8 - a6	55.	T c6 - c4:	T b4 - c4‡
			56.	K c2 - b3 und gewinnt.	

XV.

London, 1853. British Chess Review.

	Löwenthal	Harrwitz.
1.	c2 - c4	f7 - f5
2.	e2 - e3	c7 - c5
3	S b1 - c3	S g8 - f6
4.	g2 - g3	e7 - e6
5.	L f1 - g2	S b8 - c6
6.	S g1 - h3	L f8 - e7
7	0 - 0	D d8 - b6
8	a2 - a3	0 - 0
9.	d2 - d3	d7 - d6
10	L c1 - d2	L c8 - d7
11.	T a1 - b1	a7 - a5
12.	S c3 - e2	h7 - h6
13	L d2 - c3	g7 - g5
14.	d3 - d4	c5 - d4:
15.	e3 - d4:	D b6 - a6
16.	c4 - c5	d6 - c5:
17.	d4 - c5:	T a8 - d8

den Bauer auf c5 zu nehmen würde den Verlust einer Figur nach sich ziehen — nicht, wie es auf den ersten Anblick scheint, durch 18. Lc3-f6:, Tf8-f6:; 19. Dd1-d7:, denn es würde jetzt folgen: Ta8-d8; 20 D d7-c7, L c5-b6 und Weiss verlöre die Dame — sondern durch 18. b2-b4 und b4-b5.

18.	D d1 - c2	S f6 - g4
19.	L g2 - c6:	L d7 - c6:

20. b2 - b4, um nicht die Qualität zu verlieren, konnte Tb1-e1 geschehen, die Folge wäre dann gewesen: 20. Tb1-e1, Lc6-e4; 21. Dc2-b3, Le7-c5:; 22. Se2-c1, a5-a4; 23. Db3-a2, Le4-d5; 24. Da2-b1 (oder A.), Ld5-c4 und gewinnt.

A.

24. b2-b3, a4-b3:; 25. Sc1-b3:, Da6-c4; 26. Te1-c1, Dc4-e4 und giebt im nächsten Zuge Mat.

20. . . . . Lc6 - e4
21. D c2 - b2 L e4 - b1:
22. T f1 - b1: a5 - b4:
23. a3 - b4: D a6 - d3
24. T b1 - e1 L e7 - f6
25. L c3 - f6: T f8 - f6:
26. S e2 - c1 D d3 - d5
27. D b2 - c3, um f2-f3 thun zu können.
27. . . . . D d5 - d2
28. D c3 - d2: T d8 - d2:
29. S c1 - b3 T d2 - b2
30. S b3 - a5 e6 - e5
31. S a5 - b7: e5 - e4
32. S b7 - d6 S g4 - e5
33. T e1 - c1 S e5 - f7 der beste Zug, S e5 - d3 hätte das Spiel remis gemacht.
34. S d6 - f7: T f6 - f7:
35. c5 - c6 T f7 - c7
36. f2 - f4 e4 - f3:
37. T c1 - c5 f5 - f4
38. g3 - f4: g5 - g4
39. S h3 - g5, ginge der Spr. nach f2, dann folgte Tb2-b1†.
39. . . . . h6 - g5:
40. T c5 - g5† K g8 - f7
41. b4 - b5, auf T g5 - g4: wäre Mat in 6 Zügen gefolgt; jetzt giebt Schwarz in 5 Zügen Mat.

XVI.

London, 1853. British Chess Review.

Löwenthal. Cpt. Kennedy.

1. e2 - e4 S b8 - c6
2. d2 - d4 e7 - e5
3. d4 - e5: S c6 - e5:
4. f2 - f4 S e5 - g6
5. L c1 - e3 L f8 - b4†
6. c2 - c3 L b4 - a5
7. S g1 - f3 L a5 - b6
8. D d1 - d2 c7 - c6
9. S b1 - a3 S g8 - e7
10. f4 - f5, besser wäre Lf1-d3.
10. . . . . S g6 - f8
11. L e3 - b6: a7 - b6:
12. 0 - 0 - 0 d7 - d5
13. e4 - d5: L c8 - f5:
14. d5 - d6 S e7 - g6
15. L f1 - c4 S f8 - e6
16. T h1 - e1 0 - 0
17. h2 - h3 b6 - b5
18. L c4 - b3 S e6 - c5
19. S f3 - d4 S c5 - b3†
20. S d4 - b3: b7 - b6
21. S b3 - d4 L f5 - d7
22. S d4 - f3, besser wäre g2-g4
22. . . . . c6 - c5
23. K c1 - b1 T a8 - a4
24. S a3 - c2 D d8 - f6
25. b2 - b3 T a4 - a7
26. S c2 - e3 T f8 - a8
27. S e3 - d5 D f6 - f5†
28. D d2 - d3 T a7 - a2:
29. T e1 - e8† L d7 - e8:
30. D d3 - f5: T a2 - a1†

31. K b1 - c2	T a8 - a2†	34.	L e8 - d7:
32. K c2 - d3	T a1 - d1†	35. D f5 - d7:	T d1 - d3†
33. K d3 - e3	c5 - c4	36. K e3 - e4	T a2 - e2†
34. d6 - d7, besser wäre b3-c4: und dann S d5-b4.		37. K e4 - f5	T d3 - d5†
		38. D d7 - d5:	S g6 - e7† und gewinnt.

II. Capitel.

Unregelmässige Eröffnung bei dem 2. Zuge, wenn mit 1. e2 - e4, e7 - e5 angefangen.

Das Spiel vom Damenläuferbauer.

I.

1. e2 — e4	e7 — e5	4. f4 — e5:	S f6 — e4:
2. c2 — c3	S g8 — f6 oder II.	5. S g1 — f3	L f8 — c5
		6. d2 — d4	L c5 — b6
3. f2 — f4	d7 — d5 oder A.	7. L f1 — d3	0 — 0
		Gleiche Partie.	

A.

3. . . . . S f6 — e4: oder B.
4. D d1 — f3 d7 — d5
5. f4 — e5:, nicht gut,
5. . . . . D d8 — g5
6. D f3 — e3 D g5 — e3†
7. d2 — e3: L f8 — c5
8. S g1 — f3 L c8 — g4
9. L f1 — d3 S b8 — d7 und gewinnt einen Bauer. Weiss musste 5. d2 d3 ziehen und dann f4 - e5:.

B.

3. . . . . e5 — f4: oder C.
4. d2 — d3, nicht gut wäre hier e4 — e5, denn es folgt: Sf6-e4; 5. Sg1-f3, Lf8-e7 und Schwarz steht besser.

4.	d7 — d5	8. h2 — h4	L f8 — h6
5. e4 — e5	D d8 — e7	9. h4 — g5:	L h6 — g5:
6. D d1 — e2	S f6 — g4	10. g2 — g3 u. steht besser.	
7. S g1 — f3	g7 — g5 schlecht		

C.

3.	Lf8 — c5	7. Sb1 — d2:		d7 — d5
4. d2 — d4	e5 — d4:	8. e4 — e5		Sf6 — g4
5. c3 — d4:	Lc5 — b4†	9. Dd1 — f3 u. steht besser.		
6. Lc1 — d2	Lb4 — d2†			

II.

2. c2 — c3 d7 — d5 am besten,
3. Sg1 — f3 am besten, d5 — e4:
4. Sf3 — e5: Lf8 — d6
5. Se5 — c4 mit gleichem Spiel.

Bei 5. Dd1-a4†, c7-c6; 6. Da4-e4:, Dd8-e7; 7. d2-d4, f7-f6 hätte Weiss eine Figur verloren.

Das Centrumgambit.

1. e2 — e4 **e7 — e5**
2. d2 — d4 e5 — d4:

3. Lf1 — c4, bei 3. Dd1-d4: würde Weiss ein Tempo verlieren. Für 3. Sg1-f3, Sb8-c6; 4. Lf1-c4, Lf8-c5 s. Schottisches Gambit.

3. . . . . Sg8 — f6 oder A.

4. Dd1 — d4:, bei 4. e4-e5, d7-d5 behauptet Schwarz den Bauer.

4. . . . . Sb8 — c6
5. Dd4 — e3 Lf8 — b4†
6. c2 — c3 Lb4 — a5
7. Sg1 — f3 0 — 0

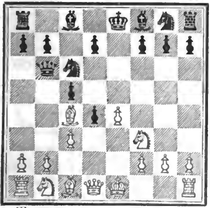
Gleiche Partie.

A.

3. . . . . c7 — c5 oder B.
4. c2 — c3 Sb8 — c6
5. Sg1 — f3 Dd8 — b6, gewagt wäre 5. f7-f5, es könnte folgen: 6. Sf3-g5, Sg8-h6; 7. 0-0, f5—e4:; 8. Sg5—e4:, Sh6—f5; 9. Tf1—e1, Lf8—e7; 10. Dd1-h5†, g7-g6; 11. Dh5-f5:, g6-f5:; 12. Se4-f6†, Ke8-f8; 13. Lc1-h6‡.

Schwarz hatte wohl andere Züge, wird aber immer den Bauer d4 wieder verlieren.

Schw.



W.

6. 0 — 0 d7 — d6
7. e4 — e5 d6 — e5:
8. S f3 — e5: S c6 — e5:
9. T f1 — e1 L f8 — d6
10. f2 — f4 S g8 — e7
11. f4 — e5: L d6 — c7

Schwarz behält den Bauer.

B.

3. . . . . L f8 — b4†
4. c2 — c3 d4 — c3:
5. b2 — c3: oder C.
5. . . . . D d8 — f6
6. L c4 — f7† D f6 — f7:
7. c3 — b4: D f7 — f6 besser wäre Df7-e7,
8. S g1 — e2 D f6 — a1:
9. S e2 — c3 und gewinnt die Dame.

C.

5. L c4 — f7† K e8 — f7:
6. D d1 — b3† d7 — d5
7. D b3 — b4: c3 — b2:
8. L c1 — b2: S g8 — f6
9. e4 — e5 T h8 — e8
10. S g1 — e2 S f6 — e4

Schwarz hat einen Bauer mehr.

Wiener Partie.

1. e2 — e4 **e7 — e5**
2. Sb1 — c3 S g8 — f6 am besten,
3. S g1 — f3 oder A. S b8 — c6
4. d2 — d4 L f8 — b4 = Spiel.
oder 4. L f1 — c4 L f8 — c5 = Spiel.
oder 4. L f1 — b5 L f8 — c5
5. L b5 — c6: d7 — c6:
6. S f3 — e5: nicht gut,
6. . . . . L c5 — f2†
7. K e1 — f2: D d8 — d4† und steht besser.

A.

3. f2 — f4 d7 — d5
4. f4 — e5: S f6 — e4: = Spiel.

oder 4.	e4 — d5:	S f6 — d5: = Spiel, da
bei 5.	f4 — e5:	S d5 — c3:
6.	b2 — c3:	D d8 — h4† gewinnt.

Unregelmässige Eröffnungen durch den Damenbauer.

I.

1.	d2 — d4	c7 — c5	6.	L d3 — e4:	S g8 — f6
2.	d4 — d5 am besten,		7.	L c1 — g5	L f8 — e7
2.	. . . .	e7 — e5	8.	L g5 — f6:	L e7 — f6:
3.	c2 — c4	f7 — f5	9.	D d1 — d3	g7 — g6
4.	e2 — e4	d7 — d6	10.	S g1 — e2	0 — 0
5.	L f1 — d3	f5 — e4:	11.	S b1 — c3	und steht etwas besser.

II.

1.	d2 — d4	d7 — d5

2. L c1 — f4 oder A., am besten ist 2. c2 - c4, s. Damengambit.

2.	. . . .	L c8 — f5
3.	S b1 — c3	e7 — e6
4.	f2 — f3	L f8 — b4
5.	e2 — e3	S g8 — f6
6.	L f1 — d3	L f5 — g6
7.	S g1 — e2	a7 — a6 = Spiel.

A.

2. S b1 — c3 c7 — c5, auch in der früheren Variante konnte Schwarz so spielen.

3 d4 — c5: oder B. d5 — d4

4. S c3 — e4, schlecht wäre 4. S c3 — a4, D d8 - a5†; 5. c2 - c3, L c8 - d7; 6. b2 - b3, L d7 - a4:; 7. b3 - a4:, D a5 - c3†; 8. L c1 - d2, D c3 - c5:.

4.	. . . .	f7 — f5
5.	S e4 — g3	e7 — e5
6.	b2 — b4	b7 — b6
7.	L c1 — a3	b6 — c5:
8.	b4 — c5:	D d8 — a5† u. gewinnt

B.

3. L c1 — f4	e7 — e6	
4. e2 — e3	a7 — a6	
5. S g1 — f3	c5 — c4	
6. e3 — e4	b7 — b5	und steht besser

III.

1. d2 — d4	e7 — e6	4. e2 — e4	S g8 — f6
2. c2 — c4	c7 — c5	5 L f1 — d3	L f8 — e7
3. d4 — d5	d7 — d6	6. f2 — f4	u. steht besser.

Schwarz musste 2. d7-d5 ziehen; s. abgelehntes Damengambit.

IV.

1. d2 — d4 f7 — f5, dieser Zug, nach *Elias Stein* benannt, ist der beste, um das Gambit der Dame zu vermeiden.

2. c2 — c4 oder A.		6. e2 — e3	d7 — d6
2.	S g8 — f6	7. L f1 — d3	b7 — b6
3. S b1 — c3	e7 — e6	8. S g1 — e2	L c8 — b7
4. a2 — a3	L f8 — e7	9. f2 — f3	c7 — c5
5. L c1 — f4	0 — 0	Gleiches Spiel.	

A.

2. e2 — e4, nicht rathsam,

2.	f5 — e4:
3. S b1 — c3	S g8 — f6
4. L c1 — g5	c7 — c6, am besten;

auf 4. d7-d5 wäre gefolgt: 5. Lg5-f6:, e7-f6:; 6. Dd1-h5†, g7-g6; 7. Dh5-d5:

5. L g5 — f6:	e7 — f6:
6. S c3 — e4:	d7 — d5
7. S e4 — g3	L f8 — d6
8. L f1 — d3	0 — 0
9. S g1 — e2	f6 — f5
10. f2 — f4	c6 — c5
11. c2 — c3	c5 — d4:
12. c3 — d4:	L d6 — b4†
13. K e1 — f2	S b8 — c6 und steht besser.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel II.

I.

London, 1839. Ch. Pl. Chronicle.

Capt. Evans.	Mr. Slous.		
1. e2 - e4	e7 - e5	20. S b3 - d4	L f5 - e4
2. c2 - c3	S g8 - f6	21. a2 - a3	S b4 - c2
3. d2 - d4	e5 - d4:	22. S d4 - c2:	d3 - c2:
4. e4 - e5	S f6 - d5	23. T a1 - c1	T a8 - c8
5. c3 - d4:	c7 - c5	24. g2 - g3	T c8 - c4
6. D d1 - f3	S d5 - b4	25. T f1 - f2	d5 - d4
7. L f1 - c4	D d8 - e7	26. L e3 - d2	0 - 0
8. D f3 - e2	c5 - d4:	27. T f2 - e2	d4 - d3
9. S g1 - f3	d7 - d5	28. T e2 - h2	L e7 - c5 †
10. L c4 - b5†	S b4 - c6	29. K g1 - f1	L c5 - d4
11. 0 - 0	a7 - a6	30. b2 - b3	T c4 - c6
12. L b5 - c6†	S b8 - c6:	31. g3 - g4	T f8 - c8
13. h2 - h3	L c8 - f5	32. f4 - f5	L d4 - b2
14. S b1 - d2	S c6 - b4	33. a3 - a4	L b2 - c1:
15. S f3 - e1	h7 - h5	34. L d2 - c1:	T c6 - c3
16. f2 - f4	d4 - d3	35. b3 - b4	T c3 - b3
17. D e2 - e3	D e7 - c5	36. T h2 - d2	T b3 - b1
18. S d2 - b3	D c5 - e3†	37. S e1 - d3:	L e4 - d3 †
19. L c1 - e3:	L f8 - e7	38. T d2 - d3:	T b1 - c1 †
			und gewinnt.

II.

Wien, 1851. British Chess Review. Vol. II.

Horsky.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	8. 0 - 0	d4 - d3
2. d2 - d4	e5 - d4:	9. T f1 - e1 †	L c8 - e6
3. S g1 - f3	S b8 - c6	10. S f3 - g5	D d8 - f6:
4. L f1 - c4	L f8 - c5	11. S g5 - e6:	L c5 - f2 †
5. c2 - c3	S g8 - f6	12. K g1 - h1	f7 - e6:
6. e4 - e5	d7 - d5	13. T e1 - f1	0 - 0
7. e5 - f6:, besser ist		14. S b1 - d2	S c6 - e5
	L c4 - b5.	15. S d2 - e4	D f6 - h4
7.	d5 - c4:	16. S e4 - g5	h7 - h6
		17. S g5 - h3	b7 - b5

18. b2 - b3	T a8 - d8	23. K h1 - g1	D e7 - c5
19. L c1 - a3	T f8 - f5	24. b3 - b4	D c5 - b6
20. D d1 - d2	S e5 - g4	25. a2 - a4	T f5 - f2:
21. L a3 - e7	D h4 - e7:	26. T f1 - f2:	T f8 - f2:
22. S h3 - f2:	T d8 - f8	27. a4 - a5	Schwarz giebt Mat in 3 Zügen.

III.

Correspondenz-Partie.

Amsterdam.	London.		
1. d2 - d4	e7 - e6	25. S f2 - d1	D d8 - a5
2. c2 - c4	f7 - f5	26. L d2 - b4:	D a5 - b4:
3. S b1 - c3	S g8 - f6	27. S d1 - f2	S d5 - b6
4. e2 - e3	d7 - d6	28. D c2 - c3	D b4 - c3:
5. S g1 - h3	L f8 - e7	29. T c1 - c3:	T b8 - a8
6. f2 - f3	c7 - c6	30. T c3 - c2	T a8 - a2
7. S h3 - f2	d6 - d5	31. T e1 - c1	T f8 - a8
8. a2 - a3	0 - 0	32. h2 - h3	T a8 - a3
9. L f1 - e2	L e7 - d6	33. e3 - e4	T a3 - e3
10. c4 - c5 nicht gut.		34. e4 - f5:	e6 - f5:
10.	L d6 - c7	35. S b2 - d1	T a2 - c2:
11. f3 - f4	S b8 - d7	36. T c1 - c2:	T e3 - e1†
12 b2 - b4	K g8 - h8	37. K g1 - h2	S b6 - d5
13. L c1 - b2	T a8 - b8	38. S d1 - c3	S d5 - c3:
14. D d1 - c2	b7 - b6	39. T c2 - c3:	K h8 - g8
15. c5 - b6:	S d7 - b6:	40. K h2 - g3	K g8 - f7
16. T a1 - c1	S b6 - c4	41. K g3 - f3	K f7 - e6
17. L e2 - c4:	d5 - c4:	42. T c3 - e3†	T e1 - e3:
18. S c3 - d1	L c8 - a6	43. K f3 - e3:	c4 - c3
19. L b2 - c3	S f6 - d5	44. S f2 - d3	K e6 - d5
20. 0 - 0	L a6 - b5	45. S d3 - e5	h7 - h5
21. T f1 - e1	a7 - a5	46. h3 - h4	L b5 - a6
22. S d1 - b2	L c7 - d6	47. g2 - g3	L a6 - b5
23. L c3 - d2	a5 - b4:	48. S e5 - d7	K d5 - c4
24. a3 - b4:	L d6 - b4:	49. S d7 - c5	K c4 - b4
		50. S c5 - e6	K b4 - a3 und gewinnt.

IV.

Brighton, 1849.

Harrwitz.	Horwitz.
1. d2 - d4	e7 - e6
2. c2 - c4	c7 - c6
3. e2 - e4	f7 - f5
4. e4 - f5 :	D d8 - a5†
5. S b1 - c3	D a5 - f5 :
6. L f1 - d3	D f5 - f7
7. S g1 - f3	L f8 - b4
8. S f3 - e5	D f7 - f6
9. 0 - 0	L b4 - c3 :
10. b2 - c3 :	S g8 - e7
11. D d1 - h5†	g7 - g6
12. D h5 - h6	S e7 - f5
13. L d3 - f5 :	D f6 - f5 :
14. L c1 - a3	D f5 - f6
15. T a1 - e1	c6 - c5
16. L a3 - c5 :	S b8 - c6
17. L c5 - d6	S c6 - e7
18. S e5 - g4	D f6 - f7
19. D h6 - g5	b7 - b6
20. S g4 - f6†	K e8 - d8
21. S f6 - d5	L c8 - a6
22. L d6 - e7‡	K d8 - c8
23. D g5 - e5	e6 - d5 :
24. D e5 - h8‡	K c8 - b7
25. D h8 - e5	L a6 - c4 :
26. D e5 - d6	T a8 - c8
27. L e7 - h4	T c8 - c6
28. T e1 - e7	T c6 - d6 :
29. T e7 - f7 :	K b7 - c6
30. T f1 - e1	L c4 - a2 :
31. T e1 - a1	T d6 - e6
32. T f7 - f6	L a2 - c4
33. T a1 - a7 :	h7 - h6
34. T f6 - e6‡	d7 - e6 :
35. f2 - f4	L c4 - d3
36. K g1 - f2	L d3 - f5
37. h2 - h3	h6 - h5
38. K f2 - e3	L f5 - e4
39. g2 - g4	L e4 - g2
40. g4 - h5 :	g6 - h5 :
41. T a7 - h7	L g2 - h3 :
42. T h7 - h5 :	K c6 - b5
43. L h4 - d8	L h3 - f5
44. T h5 - f5 :	e6 - f5 :
45. K e3 - d3	K b5 - c6
46. K d3 - c2 und gewinnt.	

V.

London, 1846. C. P. Chronicle.

St. Amant.	Horwitz.
1. d2 - d4	f7 - f5
2. c2 - c4	S g8 - f6
3. S b1 - c3	e7 - e6
4. S g1 - f3	b7 - b6
5. e2 - e3	L c8 - b7
6. L f1 - e2	S f6 - e4
7. 0 - 0	L f8 - e7
8. S f3 - d2	S e4 - c3 :
9. b2 - c3 :	0 - 0
10. f2 - f4	c7 - c5
11. L e2 - f3	S b8 - c6
12. S d2 - b3	D d8 - c7
13. L c1 - b2	a7 - a5
14. a2 - a4	T f8 - f6
15. D d1 - c2	T f6 - h6
16. d4 - d5	S c6 - d8
17. T a1 - d1	g7 - g5

18. g2 - g3	g5 - f4 :	24. D d3 - b1	S d6 - c4 :
19. e3 - f4 :	T a8 - b8	25. T d2 - a2	S c4 - a3 :
20. T d1 - d2	S d8 - f7	26. T a2 - a3 :	c5 - c4
21. T f1 - d1	T b8 - d8	27. S b3 - d4	L e7 - a3 :
22. L b2 - a3	S f7 - d6	28. d5 - e6 :	d7 - e6 :
23. D c2 - d3 nicht gut.		29. S d4 - c6	T d8 - d1†
23.	L b7 - a6	30. D b1 - d1 :	L a6 - b7 und gewinnt.

VI.

Brighton, 1849.

Harrwitz.	Horwitz.		
1. d2 - d4	f7 - f5	25. e3 - e4	D e5 - g7
2. c2 - c4	e7 - e6	26. e4 - f5 :	T g6 - g5 :
3. S b1 - c3	S g8 - f6	27. D d2 - f2	D g7 - f6
4. L c1 - g5	L f8 - e7	28. T b1 - f1	K g8 - h8
5. e2 - e3	0 - 0	29. D f2 - e3	T f8 - g8
6. L g5 - f6 :	L e7 - f6 :	30. K g1 - g2	D f6 - h6 um die Dame zu gewinnen.
7. f2 - f4	c7 - c5	31. D e3 - f4	D h6 - f6
8. d4 - d5	L f6 - c3†	32. T f1 - h1	T g8 - g7
9. b2 - c3 :	D d8 - f6	33. T h1 - h4	L c8 - d7
10. D d1 - d2	e6 - e5	34. K g2 - f2	K h8 - g8
11. f4 - e5 :	D f6 - e5 :	35. g3 - g4	L d7 - e8
12. S g1 - f3	D e5 - f6	36. T f3 - e3	L e8 - f7
13. L f1 - d3	d7 - d6	37. L c2 - e4	h7 - h5
14. 0 - 0	S b8 - d7	38. g4 - h5 :	L f7 - h5 :
15. T f1 - f2	S d7 - e5	39. T e3 - h3	T g5 - g4
16. S f3 - e5 :	D f5 - e5 :	40. T h4 - g4 :	T g7 - g4 :
17. T a1 - f1	L c8 - d7	41. D f4 - e3	T g4 - h4
18. T f2 - f3	T f8 - f6	42. T h3 - g3†	K g8 - f7
19. L d3 - c2	T a8 - f8	43. L e4 - d3	T h4 - h2†
20. a2 - a4	a7 - a6	44. K f2 - f1	T h2 - a2
21. T f1 - b1	L d7 - c8	45. T g3 - g5	L h5 - f3
22. g2 - g3	g7 - g6	46. D e3 - e6†	D f6 - e6 :
23. h2 - h4	g6 - g5	47. f5 - e6†	K f7 - e7
24. h4 - g5 :	T f6 - g6	48. T g5 - g7† und gewinnt.	

Regelmässige Eröffnungen.

III. Capitel.

Das abgelehnte Damengambit.

I.

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 c7 — c5 oder II, am besten III Man zieht jetzt allgemein vor, das Gambit der Dame nicht anzunehmen.
3. d4 — c5 : oder A. d5 — d4
4. b2 — b4 a7 — a5

5. L c1 — b2 od. 5 b4 - b5, e7 - e5; 6. S g1 - f3, f7 - f6; 7. L c1 - a3, D d8 - c7 u. s. w.

5. . . . . e7 — e5
6. a2 — a3 a5 — b4 :
7. a3 — b4 : T a8 — a1 :
8. L b2 — a1 : b7 — b6
9. D d1 — a4 † L c8 — d7
10. D a4 — a3 b6 — c5 :
11. b4 — c5 : D d8 — c7

Gleiches Spiel.

A.

3. c4 — d5 : D d8 — d5 :
4. S b1 — c3 nicht d4 - c5 :
4. . . . . D d5 — d4 :
5. D d1 — d4 : c5 — d4 :
6 S c3 — b5 S b8 — a6
7. S g1 — f3 e7 — e6

Gleiches Spiel.

II.

2. . . . . c7 — c6 nicht gut.
3. S b1 — c3 S g8 — f6 oder A.
4. e2 — e3 L c8 — f5
5. D d1 — b3 D d8 — d7
6. S g1 — f3 e7 — e6
7. S f3 — e5 D d7 — c7
8. c4 — d5 : c6 — d5 :
9. L c1 — d2 Weiss hat den Angriff.

A.

3.	d5 — c4:	9. L c1 — d2	S g8 — f6
4. e2 — e3	b7 — b5	10. a2 — a4	D d8 — b6
5. S c3 — b5:	c6 — b5:	11. a4 — b5:	D b6 — b5:
6. D d1 — f3	S b8 — c6	12. D a6 — b5:	L d7 — b5:
7. D f3 — c6 †	L c8 — d7	13. b2 — b3 und ist im Vortheil.	
8. D c6 — a6	e7 — e6		

III.

2.	e7 — e6 der beste Zug
3. S b1 — c3	S g8 — f6
4. L c1 — f4	a7 — a6
5. e2 — e3	c7 — c5
6. S g1 — f3	S b8 — c6
7. a2 — a3	L f8 — e7

Weiss hat noch den Vortheil des Anzuges, doch sind die Spiele ziemlich gleich

---

Das angenommene Damengambit.

I.

1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	d5 — c4:
3. e2 — e4 od. II, III.	b7 — b5 oder A, B, C,

es ist nicht rathsam den Bauer vertheidigen zu wollen.

4. a2 — a4	c7 — c6
5. a4 — b5:	c6 — b5:
6. b2 — b3	e7 — e5 bei: L c8 - a6

käme Schwarz in Nachtheil: 7. b3 - c4:, b5 - c4:; 8. T a1 - a6:, S b8 - a6:; 9. D d1 - a4 †, D d8 - d7; 10 D a4 - a6:.

7. d4 — e5:	D d8 — d1†	14. T a1 — a4	L f8 — c5
8. K e1 — d1:	c4 — b3:	15. S g1 — e2	S d4 — e2:
9. L f1 — b5†	L c8 — d7	16. K d1 — e2:	T a8 — b8
10. L b5 — c4	L d7 — e6	17. L c1 — b2	S g8 — h6
11. L c4 — e6:	f7 — e6:	18. T h1 — c1	T b8 — b5
12. S b1 — d2	S b8 — c6	19. T c1 — c3	und hat das bessere Spiel.
13. f2 — f4	S c6 — d4		

A.

3.	. . . .	c7 — c5	7.	a2 — a4	e6 — d5:
4.	d4 — d5	e7 — e6	8.	e4 — d5:	L f8 — d6
5.	L f1 — c4:	S g8 — f6	9.	S g1 — f3	0 — 0
6.	S b1 — c3	a7 — a6	10.	0 — 0 und steht etwas besser.	

B.

3. . . . . f7 — f5

4. e4 — f5: nicht e4-e5, weil dann mit Vortheil für Schwarz folgen würde: 4. L c8-e6; 5. S b1-a3, c7-c5; 6. d4-c5:, D d8-a5† u s w.

4.	. . . .	L c8 — f5:	11.	L c4 — b5	a7 — a6
5.	L f1 — c4:	S g8 — f6	12.	L b5 — c6:†	b7 — c6:
6.	S g1 — e2	L f5 — e4	13.	D d1 — h5†	g7 — g6
7.	0 — 0	S b8 — c6	14.	D h5 — e5	T h8 — g8
8.	S b1 — c3	L e4 — d5	15	D e5 — e6	T g8 — g7
9.	S c3 — d5:	S f6 — d5:	16.	D e6 — c6:†	D d8 — d7
10.	S e2 — c3	S d5 — b6	17.	D c6 — e4 und steht bedeutend besser.	

C.

3. . . . . e7 — e5 am besten

4. d4 — d5; bei d4 - e5: verliert Weiss den Vortheil des Anzuges, z. B. 4. d4 - e5:, D d8 - d1:†; 5. K e1 - d1:, S b8 - c6; 6. f2 - f4, L c8 - g4†; 7. L f1 - e2, 0 - 0 - 0†; 8. L c1 - d2, L g4 - e2:†; 9 S g1 - e2:, L f8 - b4.

4. . . . . f7 — f5 am besten

5. S b1 — c3, auch L f1 - c4: oder e4 - f5: wären gut.

5. . . . . S g8 — f6

6. e4 — f5:, auf f2 - f3 verhindert Schwarz die Rochade durch L f8 - c5.

6.	. . . .	L c8 — f5:
7.	L f1 — c4:	L f8 — d6
8.	S g1 — e2	0 — 0
9.	0 — 0	S b8 — d7

Gleiche Partie.

II.

3. e2 — e3 b7 — b5 od. A, B, C,

hier ist der Zug b7 - b5 noch schlechter als vorher.

4. a2 — a4 c7 — c6 od. L c8 - d7;

5. a4 - b5 :, L d7 - b5 :; 6. b2 - b3, D d8 - d5; 7. b3 - c4 :, L b5 - c4 :; 8. D d1 - a4 † und gewinnt die Figur.

5. a4 — b5 : c6 — b5 :
6. D d1 — f3 und gewinnt eine Figur

A.

3. . . . . c7 — c5
4. L f1 — c4 : c5 — d4 :
5. e3 — d4 : S b8 — c6
6. S g1 — e2 e7 — e5
7. d4 — d5 S c6 — a5
8. b2 — b3 a7 — a6
9. a2 — a4 und hat einen Freibauer.

B.

3. . . . . f7 — f5 nicht gut.
4. L f1 — c4 : e7 — e6
5. D d1 — b3 und hat das bessere Spiel.

C.

3. . . . . e7 — e5 am besten
4. L f1 — c4 :, bei d4 - e5 : bekömmt Schwarz den Angriff durch Abtausch der Damen

4. . . . . e5 — d4 :
5. e3 — d4 : L f8 — d6
6. S g1 — f3 S g8 — f6
7. 0 — 0 0 — 0

Gleiche Partie.

III.

3. S b1 — c3 dieser Zug ist eben so gut als e2 - e3.
3 . . . . S g8 — f6, die aus 3. e7 - e5, c7 - c5 od. c7 - c6 entstehenden Spiele sind den obigen ähnlich.
4. e2 — e3 besser als e2 - e4.
4. . . . . e7 — e5
5. L f1 — c4 : e5 — d4 :
6. e3 — d4 : L f8 — d6

Gleiche Partie.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel III.

I.

Berlin, 1848.

Mayet.	Harrwitz.		
1. d2 - d4	d7 - d5	13. K d1 - d2:	S f4 - g2:
2. c2 - c4	e7 - e6	14. S g1 - h3	f5 - e4:
3. S b1 - c3	S g8 - f6	15. f3 - e4:	S d7 - f6
4. L c1 - g5	S b8 - d7	16. S h3 - g5	S g2 - f4
5. c4 - d5:	e6 - d5:	17. S g5 - f7 †	K d8 - e7
6. S c3 - d5:	S f6 - d5:	18 S f7 - e5	L c8 - d7
7. L g5 - d8:	L f8 - b4†	19. T h1 - g1	g7 - g6
8. D d1 - d2	K e8 - d8:	20. L d3 - c2	T a8 - d8
9. e2 - e4	T h8 - e8	21. K d2 - e3	S f4 - e6
10. f2 - f3	f7 - f5	22. d4 - d5	S e6 - c5
11. L f1 - d3	S d5 - f4	23. K e3 - d4	b7 - b6
12. K e1 - d1	L b4 - d2:	24. b2 - b4	S c5 - b7
		25. T a1 - f1	c7 - c6
			und gewinnt.

II.

Breslau, 1848.

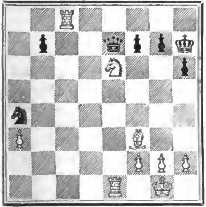
Anderssen.	Harrwitz.		
1. d2 - d4	d7 - d5	18. D d2 - e3	S g6 - f4
2. c2 - c4	e7 - e6	19. L d3 - b1	D d8 - e7
3. e2 - e3	c7 - c5	20. c4 - c5	b6 - c5:
4. S b1 - c3	S g8 - f6	21. d4 - c5:	L d6 - c7
5. S g1 - f3	S b8 - c6	22. S e2 - d4	K g8 - h8
6. a2 - a3	a7 - a6	23. S d4 - f5:	T f8 - f5:
7. b2 - b3	b7 - b6	24. L b1 - f5:	D e7 - d7
8. L c1 - b2	c5 - d4:	25 L f5 - e6:	D d7 - e6:
9. e3 - d4:	L f8 - d6	26 D e3 - e6:	S f4 - e6:
10. L f1 - d3	L c8 - b7	27. T h1 - g1	T a8 - b8
11. T a1 - c1	S c6 - e7	28. T c1 - c2	S h5 - f4
12. S c3 - e2	d5 - c4:	29. T c2 - d2	L c7 - a5
13. b3 - c4:	L b7 - f3:	30. T d2 - c2	h7 - h5
14. g2 - f3:	0 - 0	31. L b2 - c1	T b8 - b1
15. h2 - h4	S f6 - h5	32. T g1 - g5	S e6 - g5:
16. D d1 - d2	S e7 - g6	33. h4 - g5:	S f4 - d3
17. K e1 - f1	f7 - f5	34 K f1 - e2	T b1 - c1:
			und gewinnt.

III.

London, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	Löwenthal.		
1. d2 - d4	d7 - d5	15. T f1 - e1	h7 - h6
2. c2 - c4	e7 - e6	16. D d1 - c2	L c8 - e6
3. S b1 - c3	S g8 - f6	17. b4 - b5	a6 - b5:
4. L c1 - f4	a7 - a6	18. S c3 - b5:	S f6 - e4
5. e2 - e3	c7 - c5	19. S f3 - d2	S e4 - d2:
6. S g1 - f3	S b8 - c6	20. D c2 - d2:	d5 - d4
7. a2 - a3	L f8 - e7	21. L e2 - f3	S c6 - a5
8. d4 - c5:	L e7 - c5:	22. D d2 - b4	S a5 - b3
9. b2 - b4	L c5 - d6	23. T c1 - b1	S b3 - c5:
10. L f4 - d6:	D d8 - d6:	24. e3 - d4:	e5 - d4:
11. c4 - c5	D d6 - e7	25. T b1 - c1	T d8 - c8
12. L f1 - e2	0 - 0	26. S b5 - d4:	T a8 - a4
13. 0 - 0	T f8 - d8	27. D b4 - a4:	S c5 - a4:
14. T a1 - c1	e6 - e5	28. T c1 - c8†	K g8 - h7
		29. S d4 - e6:	f7 - e6:

29. Zug von Weiss. Schw.



W.

nimmt statt dessen, D e7-a3: so gewinnt Weiss auf folgende Art: 29 S e6 - f8 †, K h7 - g8; 30. L f3 - e4, g7 - g6; 31. S f8 - g6 †, K g8 - g7; 32. S g6 - f4, f7-f6; 33. S f4-h5 †, K g7 - f7; 34. L e4 - d5 †, K f7 - g6; 35. T c8-g8†, K g6-h5:; 36. L d5 - f7 †, K h5 - h4; 37. T e1 - e4 ‡

30. L f3 - e4 † g7 - g6
31. T e1 - c1 S a4 - b6
32. T c8 - c7 S b6 - d7
33. T c1 - d1 D e7 - a3:
34. T d1 - d7 † K h7 - g8 35. T c7 - c8 † und gewinnt.

IV.

London, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	Löwenthal.		
1. d2 - d4	d7 - d5	3. S b1 - c3	S g8 - f6
2. c2 - c4	e7 - e6	4. L c1 - f4	L f8 - b4
		5. e2 - e3	d5 - c4:

6. L f1 - c4:	S f6 - d5	23. L e2 - f3	L f5 - d7
7. S g1 - e2	L b4 - c3†	24. T f1 - e1	T a8 - c8
8. b2 - c3:	S b8 - c6	25. e4 - e5	S a5 - b7
9. 0 - 0	S d5 - f4:	26. d5 - d6	S b7 - d6:
10. S e2 - f4:	e6 - e5	27. e5 - d6:	D e7 - d6:
11. S f4 - h5	0 - 0	28. T a1 - d1	T e8 - e1†
12. f2 - f4	e5 - d4:	29. D c3 - e1:	D d6 - e6
13. c3 - d4:	D d8 - e7	30. D e1 - c3	D e6 - e7
14. D d1 - f3	g7 - g6	31. L f3 - b7	T c8 - e8
15. S h5 - g3	D e7 - h4	32. D c3 - c7:	L d7 - a4
16. S g3 - e4	K g8 - g7	33. T d1 - c1	K g7 - f8
17. g2 - g3	D h4 - e7	34. D c7 - e7†	T e8 - e7:
18. d4 - d5	S c6 - a5	35. T c1 - c8†	K f8 - g7
19. L c4 - e2	L c8 - f5	36. L b7 - d5	h7 - h5
20. S e4 - f2	T f8 - e8	37. S f2 - e4	L a4 - e8
21. e3 - e4	f7 - f6 bei	38. S e4 - d6	L e8 - a4
L f5 - e4:, 22. D f3 - c3 † hätte		39. f4 - f5	T e7 - e1 †
Schwarz eine Figur verloren.		40. K g1 - f2	T e1 - d1
22. D f3 - c3	b7 - b6	Weiss giebt in 4 Zügen Mat.	

V.

Paris, 1858.

Harrwitz.	Morphy.		
1. d2 - d4	d7 - d5	16. D e2 - e4	g7 - g6
2. c2 - c4	e7 - e6	17. S c3 - d5:	D d8 - d5:
3. S b1 - c3	S g8 - f6	18. D e4 - d5:	e6 - d5:
4. L c1 - f4	a7 - a6	19. S f3 - e5	T a8 - d8
5. e2 - e3	c7 - c5	20. S e5 - c6:	L b7 - c6:
6. S g1 - f3	S b8 - c6	21. T a1 - c1	T d8 - c8
7. a2 - a3	c5 - d4:	22. L g3 - d6	T f8 - g8
8. e3 - d4:	d5 - c4:	23. L d6 - e5	K h8 - g7
9. L f1 - c4:	b7 - b5	24. f2 - f4	L c6 - d7
10. L c4 - d3	L c8 - b7	25. K g1 - f2	h7 - h6
11. 0 - 0	L f8 - e7	26. K f2 - e3	T c8 - c1:
12. L f4 - e5	0 - 0	27. T e1 - c1:	T g8 - c8
13. D d1 - e2	S f6 - d5	28. T c1 - c5	L d6 - e5:
14. L e5 - g3	K g8 - h8	29. f4 - e5:	L d7 - e6
15. T f1 - e1	L e7 - f6	30. a3 - a4	b5 - a4:
		31. L d3 - a6:	T c8 - b8

32. T c5 - b5	T b8 - d8	44. d5 - d6 †	K e7 - e8
33. T b5 - b6	T d8 - a8	45. e5 - e6	f7 - e6:
34. K e3 - d2	L e6 - c8	46. T f6 - e6 †	K e8 - f7
35. L a6 - c8:	T a8 - c8:	47. d6 - d7	T a3 - a8
36. T b6 - b5	T c8 - a8	48. T e6 - d6	K f7 - e7
37. T b5 - d5:	a4 - a3	49. T d6 - g6:	K e7 - d7:
38. b2 - a3:	T a8 - a3:	50. T g6 - g5	T a8 - h8
39. T d5 - c5	K g7 - f8	51. K e2 - f3	K d7 - e6
40. K d2 - e2	K f8 - e7	52. K f3 - g3	h5 - h4 †
41. d4 - d5	K e7 - d7	53. K g3 - g4	h4 - h3
42. T c5 - c6	h6 - h5	54. g2 - g3	K e6 - f6
43. T c6 - f6	K d7 - e7	55. T g5 - h5 und gewinnt.	

VI.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

Williams.	Harrwitz.		
1. d2 - d4	d7 - d5	16. f2 - f4	T f8 - d8
2. c2 - c4	d5 - c4:	17. b2 - b3	D d7 - f5
3. e2 - e3	e7 - e5	18. D d1 - d3	D f5 - h5
4. L f1 - c4:	e5 - d4:	19. D d3 - g3	D h5 - c5
5. e3 - d4:	S g8 - f6	20. L c1 - e3	S f6 - d5
6. S b1 - c3	L f8 - d6	21. S c3 - e4	D c5 - c4:
7. S g1 - f3	0 - 0	22. b3 - c4:	S d4 - e2 †
8. 0 - 0	L c8 - g4	23. K g1 - f2	S e2 - g3:
9. D d1 - d3	S b8 - c6	24. S e4 - g3:	T b8 - b2 †
10. h2 - h3	L g4 - f3:	25 K f2 - f3	S d5 - e3:
11. D d3 - f3:	S c6 - d4:	26. K f3 - e3:	L c7 - b6 †
12. D f3 - b7:	T a8 - b8	27. K e3 - f3	T d8 - d3 †
13. D b7 - a7:	D d8 - d7	28. K f3 - g4	T b2 - g2:
14. D a7 - a4	c7 - c6	29. T f1 - f3	h7 - h5 †
15. D a4 - d1	L d6 - c7	30. K g4 - h5:	T d3 - f3:
			und gewinnt.

VII.

London, 1851. British Chess Review.

Perigal.	Anderssen.		
1. d2 - d4	d7 - d5	4. d4 - d5	L f8 - c5
2. c2 - c4	d5 - c4:	5. e2 - e3	S g8 - f6
3. S b1 - c3	e7 - e5	6. L f1 - c4:	0 - 0
		7. S g1 - e2	a7 - a6

8. a2 - a3	S b8 - d7	20. L b2 - a1	L e3 - d4
9. b2 - b4	L c5 - a7	21. T d1 - d3	S d7 - f6
10. L c1 - b2	S f6 - g4	22. D h5 - e2	D b3 - e6
11. S e2 - g3	f7 - f5	23. S d6 - c8:	D e6 - c8:
12. h2 - h3	S g4 - f2:	24. K e1 - d2	D c8 - f5
13. d5 - d6†	K g8 - h8	25. T h1 - d1	L d4 - c3‡
14. K e1 - f2:	D d8 - h4	26. L a1 - c3:	e5 - e4
15. D d1 - h5	D h4 - c4:	27. T d3 - d4	T a8 - c8
16. K f2 - e1	f5 - f4	28. L c3 - a1	f4 - f3
17. S g3 - e4	L a7 - e3:	29. D e2 - e3	f3 - g2:
18. T a1 - d1	c7 - d6:	30. K d2 - e1	T c8 - c2
19. S e4 - d6:	D c4 - b3	31. D e3 - g1	S f6 - g4
			und gewinnt.

VIII.

London, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	Löwenthal.		
1. d2 - d4	d7 - d5	19. h3 - g4:	D h5 - g4:
2. c2 - c4	d5 - c4:	20. T f1 - e1	L d6 - b4
3. e2 - e4	e7 - e5	21. S f3 - h2	D g4 - g5
4. d4 - d5	f7 - f5	22. T e1 - f1	T f4 - f2:
5. S b1 - c3	S g8 - f6	23. T f1 - f2:	D g5 - c1‡
6. L c1 - g5	L f8 - d6	24. T f2 - f1	T f8 - f1‡
7. L f1 - c4:	0 - 0	25. S h2 - f1:	L b4 - c5†
8. S g1 - f3	h7 - h6	26. K g1 - h2	L c5 - d4
9. L g5 - f6:	D d8 - f6:	27. b2 - b3	D e1 - g5
10. D d1 - e2	S b8 - d7	28. g2 - g3	K g8 - f7
11. e4 - f5:	D f6 - f5:	29. D e2 - f3 †	K f7 - e7
12. L c4 - d3	D f5 - h5	30. D f3 - f5	D g5 - f5:
		31. L e4 - f5:	c7 - c6
12. D f5-g4; 13. D e2-e4, D g4-g2:; 14. T h1-g1, D g2-f3:; Weiss macht Mat in drei Zügen.		32. d5 - c6:	b7 - c6:
		33. K h2 - h3	g7 - g5
		34. S f1 - d2	h6 - h5
13. S c3 - e4	S d7 - c5	35. L f5 - g6	h5 - h4
14. S e4 - c5:	L d6 - c5:	36. g3 - h4:	g5 - h4:
15. 0 - 0	L c8 - g4	37. K h3 - h4:	K e7 - d6
16. L d3 - e4	T f8 - f4	38. K h4 - g4	K d6 - c5
17. T a1 - c1	L c5 - d6	39. K g4 - f5	K c5 - b4
18. h2 - h3	T a8 - f8	40. S d2 - c4	c6 - c5

41.	L g6 - f7	a7 - a5
42.	S c4 - b6	K b4 - a3
43.	L f7 - c4	L d4 - c3
44.	S b6 - d5	L c3 - b4
45.	S d5 - b4 :	c5 - b4 :
46.	L c4 - b5 der einzige Zug um zu gewinnen.	

IX.

London, 1854. British Chess Review.

	Harrwitz.	Löwenthal.
1.	d2 - d4	d7 - d5
2.	c2 - c4	d5 - c4 :
3.	S b1 - c3	S g8 - f6
4.	e2 - e4	e7 - e5
5.	d4 - d5	L f8 - d6
6.	L f1 - c4 :	h7 - h6
7.	S g1 - f3	0 - 0
8.	h2 - h3	a7 - a6
9.	0 - 0	b7 - b5
10.	L c4 - d3	c7 - c6
11.	d5 - c6 :	S b8 - c6 :
12.	S c3 - e2	S c6 - e7
13.	S e2 - g3	L c8 - e6
14.	S f3 - h4	g7 - g5 zu gewagt.
15.	S h4 - f5	S e7 - f5 :
16.	e4 - f5 :	L e6 - d5
17.	S g3 - h5	e5 - e4
18.	L d3 - c2	S f6 - h5 :
19.	D d1 - h5 :	D d8 - f6
20.	T f1 - d1	L d5 - c6
21.	L c1 - g5 : durch T d1-d6 : u. dann L c1-g5 : wäre das Spiel schneller entschieden worden.	
21.	. . . .	D f6 - g5 :
22.	D h5 - g5 †̈	h6 - g5 :
23.	T d1 - d6 :	T a8 - c8
24.	T a1 - e1	T f8 - e8
25.	L c2 - b3	K g8 - g7
26.	T e1 - e3	T e8 - d8
27.	T d6 - d8 :	T c8 - d8 :
28.	T e3 - c3	L c6 - d5
29.	g2 - g4	b5 - b4
30.	T c3 - e3	L d5 - c6
31.	L b3 - c4	T d8 - d1 †̈
32.	K g1 - h2	a6 - a5
33.	a2 - a3	T d1 - c1
34.	L c4 - a6	T c1 - c2
35.	T e3 - e2	b4 - b3
36.	K h2 - g3	L c6 - b7
37.	L ab - b5	L b7 - c6
38.	L b5 - a6	a5 - a4
39.	h3 - h4	g5 - h4 †̈
40.	K g3 - h4 :	e4 - e3 um L c6 - f3 zu thun.
41.	K h4 - g3	L cb - b7
42.	L a6 - d3	T c2 - d2
43.	T e2 - e3 :	T d2 - b2 :
44.	g4 - g5	L b5 - c6
	Von hier bis zu Ende macht Schwarz die besten Züge.	
45.	f5 - f6 †	K g7 - f8
46.	L d3 - e4	L c6 - b5
47.	T e2 - c3	L b5 - d7
48.	T c3 - d3	T b2 - e2
49.	K g3 - f3	L d7 - g4 †
50.	K f3 - f4	T e2 - e4 †̈
51.	K f4 - e4 :	K f8 - e8
52.	T d3 - d4	L g4 - d7
53.	f2 - f4	L d7 - e6
54.	T d4 - a4 :	Aufgegeben.

IV. Capitel.

Die Läufer-Partie.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. L f1 — c4.

Mit diesen Zügen ist die Läufer-Partie constituirt. *Philidor* sieht sie für die beste Eröffnung an, aber obgleich sie für den Anziehenden vollkommen sicher ist, und zu sehr interessanten Spielen führen kann, zieht man doch in neuerer Zeit die Springer-Partie vor.

Erste Vertheidigung.

2. . . . . c7 — c6

Dieselbe ist nicht zu empfehlen, da der beabsichtigte Zug d7 - d5 zur Bildung eines Centrums stets verhindert wird und Schwarz sich nur langsam entwickelt.

2. . . . . c7 — c6
3. D d1 — e2 am besten
3. . . . . S g8 — f6

nicht gut wäre 3. . . . . L f8 - c5; 4. L c4 - f7†, K e8 - f7:; 5. D e2 - c4†, d7 - d5; 6. D c4 - c5: etc.

4. f2 — f4 d7 — d6 oder A.
5. f4 — e5: d6 — e5:
6. S g1 — f3 L f8 — d6 nicht L c8 - g4

wegen 7. L c4 - f7 †, K e8 - f7:; 8. S f3 - e5 †, K f7 - e8; 9. S e5 - g4: und gewinnt.

7. d2 — d4 e5 — d4: besser wäre 0-0
8. e4 — e5 0 — 0
9. 0 — 0 L d6 — c5 auf T f8 - e8

folgt 10. S f3 — g5, T e8 — e5:; 11. S g5 — f7:, T e5 — e2:; 12. S f7 - d8†, K g8 - f8; 13. L c4 - e2:, K f8 - e7; 14. S d8 - b7:, L c8 - b7: und Weiss muss gewinnen.

10. D e2 — d3 S f6 — d5
11. S f3 — g5 g7 — g6
12. S g5 — e4 L c5 — e7

13. L c4 — d5: D d8 — d5:
14. S e4 — f6† L e7 — f6
15. e5 — f6: ein solcher Bauer kann leicht sehr gefährlich werden, z. B.:
15. . . . . L c8 — f5
16. D d3 — g3 S b8 — d7
17. L c1 — g5 D d5 — e6
18. D g3 — h4 c6 — c5
19. g2 — g4 L f5 — g4:
20. D h4 — h6 und gewinnt.

A.

4. . . . . e5 — f4:
5. e4 — e5 S f6 — d5
6. d2 — d4 L f8 — e7, auf g7 - g5 wäre gefolgt: 7. h2 - h4.
7. L c4 — d5: L e7 — h4†
8. g2 — g3 f4 — g3:
9. L d5 — f7† K e8 — f7:
10. D e2 — f3† K f7 — e8
11. h2 — g3: L h4 — e7 und Weiss bleibt im Vortheil.

II.

3. d2 — d4	e5 — d4:	7. D d4 — c3	S b8 — c6
	oder A, B.	8. S g1 — f3	S g8 — f6
4. D d1 — d4:	d7 — d6	9. f4 — f5	L e6 — d7
5. f2 — f4	L c8 — e6	10. 0 — 0	S f6 — g4
6. L c4 — d3	c6 — c5	11. L c1 — f4	f7 — f6

Gleiches Spiel.

A.

3.	d7 — d5	9. S b1 — c3	0 — 0 — 0
4. e4 — d5:	c6 — d5:	10. L c1 — f4	S e5 — c6
5. L c4 — b5†	L c8 — d7	11. 0 — 0 — 0	Schwarz hat
6. L b5 — d7†	S b8 — d7:	einen isolirten Bauer, der	
7. d4 — e5:	S d7 — e5:	schwer zu vertheidigen ist.	
8. D d1 — e2	D d8 — e7		

B.

3. . . . . S g8 — f6 der beste Zug
4. d4 — e5: D d8 — a5 †

5. c2 - c3 — D a5 — e5:
6. L c4 — d3 — L f8 — c5 auf S f6 - e4:

folgt 7. D d1 - e2, d7 - d5; 8. f2 - f3 und Schwarz verliert eine Figur.

7. f2 — f4 — D e5 — e7
8. S g1 — f3, die Spiele stehen gleich.

Das Gambit in der Rückhand.

1. e2 — e4 — e7 — e5
2. L f1 — c4 — **f7 — f5**

Diese Eröffnung führt zu sehr lebhaften Partieen und ist ohne grosse Gefahr für den Nachziehenden, welcher leicht einen starken Angriff bekommt, wenn der Gegner nicht die richtigen Züge macht. (3. S g1 - f3 findet sich in der Springer-Partie.)

I.

3. e4 — f5: es ist besser dieses Gambit abzulehnen.
3. . . . . S g8 — f6
4. d2 — d4 od. A. e5 — d4:
5. D d1 — d4: d7 — d5
6. L c4 — d3 S b8 — c6
7. D d4 — e3 † K e8 — f7
8. S g1 — e2 L f8 — b4†
9. c2 — c3 T h8 — e8
10. D e3 — g3 L b4 — d6

und steht besser.

A.

4. g2 — g4 nicht rathsam.
4. . . . . d7 — d5
5. L c4 — b3 h7 — h5
6. g4 — g5 S f6 — e4
7. h2 — h4 L f8 — c5
8. S g1 — h3 L c8 — f5:
9. d2 — d3 L f5 — h3:
10. d3 — e4: L h3 — g2
11. T h1 — h2 L g2 — e4
12. f2 — f3 L e4 — f5
13. D d1 — d5: D d8 — d5:
14. L b3 — d5: c7 — c6

Schwarz steht etwas besser.

II.

3. d2 — d4 — e5 — d4:
4. D d1 — d4: — S b8 — c6
5. D d4 — d5 besser ist D d4 - e3, f5 - e4:;

6. D e3 - e4†, D d8 - e7; gleiches Spiel.

5. . . . . — D d8 — e7
6. D d5 — f5: — S c6 — d4

7. D f5 — h5 † g7 — g6
8. D h5 — d1 D e7 — e4 †
und gewinnt.

III.

3. d2 — d3 der beste Zug.
3. . . . . S g8 — f6
4. S g1 — f3 od. A. c7 — c6 am besten.
5. 0 — 0 D d8 — c7
6. S f3 — g5 L f8 — c5
7. S g5 — f7 T h8 — f8 steht besser.

A.

4. f2 — f4 am besten e5 — f4:
5. L c1 — f4: auf 5. e4 - e5 gleicht d7 - d5 die Spiele aus.
5. . . . . f5 — e4:
6. d3 — e4: D d8 — e7
7. e4 — e5 d7 — d6
8. D d1 — e2 d6 — e5:
9. L f4 — e5: c7 — c6
10. S g1 — f3 und steht etwas besser.

IV.

3. c2 — c3 S g8 — f6
4. d2 — d4 S f6 — e4:
5. d4 — e5: S b8 — c6
6. D d1 — d5 D d8 — e7
7. f2 — f4 d7 — d6
8. S g1 — f3 die Spiele sind ungefähr gleich.

V.

3. L c4 — g8: dieser Zug ist nicht so gut als er scheint, Weiss kann zwar einige Bauern gewinnen, setzt sich aber dabei einem so heftigen Angriff aus, dass er bei der besten Vertheidigung die Partie höchstens ausgleichen wird.

3. . . . . T h8 — g8:

4. D d1 — h5† oder A, am besten aber wäre: d2 - d3, D d8 - e7; oder 4. S b1 - c3, D d8 - g5; 5. D d1 - f3, d7 - d6; 6 d2 - d4, D g5 - g6 und die Spiele sind gleich.

4. . . . . g7 — g6
5. D h5 — h7 T g8 — g7

6. Dh7 — h8	D d8 — g5	9. Dh3 — e3	d7 — d5
7. Dh8 — h3	f5 — e4:	10. S c3 — d5:	T g7 — f7
8. S b1 — c3	D g5 — f5	11. S g1 — h3	S b8 — c6

und steht besser.

A.

4. e4 — f5: d7 — d5 am besten

5. D d1 — h5 † bei 5. g2-g4, h7-h5; 6. h2-h3, h5-g4:; 7. h3-g4:, g7-g6; 8. f5-g6:, T g8-g6:; 9. f2-f3, e5-e4; stände Schwarz ebenfalls besser.

5.		g7 — g6
6.	f5 — g6:	T g8 — g6:
7.	Dh5 — h7: od. B.	D d8 — f6
8.	Dh7 — c7:	S b8 — c6
9.	D c7 — h7	T g6 — g2:

10. Dh7 — h5† oder 10. f2 — f3, S c6 — d4; 11. K e1 - d1, T g2 - g1 †; 12. T h1 - g1:, D f6 - f3 †; und giebt im nächsten Zuge Mat.

10.		K e8 — d8
11.	Dh5 — e2	S c6 — d4
12.	D e2 — f1	S d4 — c2†
13.	K e1 — d1	T g2 — f2: u. gewinnt.

B.

7. S g1 — f3 S b8 — c6 nicht so gut wäre 7. L c8-g4; 8. D h5-h7:, D d8-f6; 9. D h7-h4, L g4-f3; 10. D h4-f6:, T g6-f6:; 11. g2-f3:, S b8-c6; 12. c2-c3:, T f6-f3: etc.

8.	Dh5 — h7:	D d8 — f6
9.	d2 — d3	L f8 — c5
10.	L c1 — e3	L c5 — e3:
11.	f2 — e3:	T g6 - g2: Gleiches Spiel.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. IV.

I.

Hull, 1848.

Amateur.	Boden.		
1. e2 - e4	e7 - e5	2. L f1 - c4	f7 - f5
		3. L c4 - g8:	T h8 - g8:

4.	e4 - f5:	d7 - d5
5.	D d1 - h5 †	g7 - g6
6.	f5 - g6:	T g8 - g6:
7.	h2 - h3	L f8 - c5
8.	S g1 - f3	S b8 - c6
9.	S f3 - h4	D d8 - f6
10.	0 - 0	S c6 - d4
11.	S b1 - c3	D f6 - h4:
12.	D h5 - h4:	S d4 - f3 †
13.	K g1 - h1	S f3 - h4:
14.	d2 - d4	T g6 - g2:
15.	d4 - c5:	L c8 - h3:
16.	T f1 - g1	K e8 - d7
17.	T g1 - g2:	L h3 - g2 †
18.	K h1 - h2	T a8 - g8 u.

giebt Mat mit dem Springer.

II.

British Chess Review, 1854.

	Boden.	Rev. Owen.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	L f1 - c4	f7 - f5
3.	d2 - d3	S g8 - f6
4.	D d1 - e2	f5 - e4:
5.	d3 - e4:	L f8 - c5
6.	S g1 - f3	S b8 - c6
7.	S b1 - c3	d7 - d6
8.	h2 - h3	S c6 - e7
9.	L c1 - g5	c7 - c6
10.	0 - 0 - 0	b7 - b5
11.	S c3 - b5:	c6 - b5:
12.	L c4 - b5 †	L c8 - d7
13.	S f3 - e5:	0 - 0
14.	L b5 - c4 †	K g8 - h8
15.	S e5 - f7 †	T f8 - f7:
16.	L c4 - f7:	T a8 - b8
17.	L g5 - f6:	g7 - f6:
18.	L f7 - b3	a7 - a5
19.	a2 - a4	D d8 - c7
20.	K c1 - b1	S e7 - c6
21.	f2 - f4	S c6 - d4
22.	D d2 - d3	D c7 - b6
23.	D d3 - c3	d6 - d5
24.	T h1 - e1	d5 - e4: nicht gut.
25.	T e1 - e4:	S d4 - b3:
26.	T d1 - d7:	D b6 - c6
27.	D c3 - b3:	D c6 - d7:
28.	D b3 - b8 †	K h8 - g7
29.	T e4 - c4	D d7 - d1 †
30.	K b1 - a2	L c5 - d6
31.	D b8 - a7 †	K g7 - g6
32.	D a7 - d4	D d1 - f1
33.	D d4 - d3 † und gewinnt.	

V. Capitel.

Die Springervertheidigung in der Läufer-Partie.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	S g8 — f6

Dieser Zug (S g8 - f6) gilt für den besten. Weiss kann

nun den angegriffenen Bauer decken durch 3. Sb1-c3 s. I. oder 3. d2-d3 s. II. oder den Angriff fortsetzen indem er 3. d2-d4 s. III., 3. f2-f4 s. IV. oder 3. Sg1-f3 s. V. zieht. Sie machen alle, bei richtiger Fortsetzung, gleiche Partie.

I.

3.	S b1 — c3	L f8 — c5
4.	S g1 — f3	d7 — d6

II.

3.	d2 — d3	L f8 — c5

4. S g1 — f3 auf f2-f4 zieht Schwarz am besten: 4. d7-d5; 5 e4-d5:, Sf6-d5:; 6. Lc4-d5:, Dd8-d5:; 7. Sg1-f3, e5-f4:; 8. Lc1-f4:, 0-0 etc.

4.	. . . .	d7 — d6
5.	c2 — c3	0 — 0
6.	0 — 0	L c8 — e6
7.	L c4 — e6:	f7 — e6:
8.	D d1 — b3	D d8 — c8

Gleiches Spiel.

III.

3. d2 — d4 e5 — d4: hier könnte auch c7-c6 geschehen; schlecht wäre 3.Sf6-e4:; 4. d4-e5:, Lf8-c5; 5. Lc4-f7†, Ke8-f8; (5. Ke8-f7:; 6 Dd1-d5†;) 6. Dd1-f3.

4.	e4 — e5 od. A.	d7 — d5
5.	L c4 — b3	S f6 — e4

6. S g1 — e2 auf D d1-d4: gewinnt L f8-c5; auf 6. Sg1-f3 könnte folgen: 6. Lf8-b4†; 7. Lc1-d2, Se4-d2:; Sb1-d2:, c7-c5.

6.	. . . .	c7 — c5	9.	L b3 — a4†	S b8 - c6
7.	f2 — f3	S e4 — g5	10.	L a4 — c6†	b7 - c6:
8.	S e2 — f4	c5 — c4	11.	D d1 — d4:	L c8 - f5

A. steht etwas besser.

4.	D d1 — d4:	S b8 — c6
5.	D d4 — e3	L f8 — b4

6. L c1 — d2 auf 6. c2-c3 folgt 6. Lb4-a5, um dann nach b6 zu gehen.

6.	. . . .	0 — 0

Gleiche Partie

IV.

3.	f2 — f4	d7 — d5 oder A.
4.	e4 — d5:	e5 — f4:
5.	d2 — d4	L c8 — g4
6.	S g1 — f3	L f8 — e7

Gleiche Partie.

A.

3.	. . . .	S f6 — e4:
4.	d2 — d3 od. 4. D d1 - f3, d7 - d5.	
4.	. . . .	D d8 — h4†
5.	g2 — g3	S e4 — g3:
6.	S g1 — f3	D h4 — h5
7.	T h1 — g1	S g3 — f5
8.	T g1 — g5	D h5 — h3
9.	L c4 — f7†	K e8 — f7:
10.	T g5 — h5	D h3 — g2

bei D h3 - h5: wäre offenbar die Dame verloren durch Sf3 - e5†

11.	T h5 — f5†	K f7 — g8 oder B.
12.	T f5 — g5	D g2 — h3
13.	f4 — e5:	L f8 — e7
14.	T g5 — g3	L e7 — h4
15.	S f3 — h4:	D h3 — h4:
16.	D d1 — e2 u. steht besser.	

B.

11.	. . . .	K f7 — e8
12.	T f5 — g5	D g2 — h3
13.	D d1 — e2 und hat das bessere Spiel.	

V.

3. S g1 — f3 S f6 — e4: d. beste Zug; durch 3. S b8 - c6 entstände dieselbe Stellung wie im Zweispringerspiel im Nachzuge.

4.	S f3 — e5: od. A, B.	d7 — d5
5.	L c4 — b3	D d8 — g5
6.	D d1 — e2	D g5 - g2: auch D g5 - e5: wäre vortheilhaft.
7.	T h1 — f1	L c8 — e6

8. d2 — d3, auf 8. D e2 — b5†, c7 — c6; 9. D b5 - b7: gewinnt L e6 - h3.

8.	. . . .	S e4 — f6
9.	L c1 — f4	L f8 — d6
10.	S b1 — c3	S b8 — d7

11. 0 — 0 — 0	S d7 — e5:	15. T d1 — f1	D f2 — h4
12 L f4 — e5:	L d6 — e5:	16. T g1 — g7:	D h4 — h6†
13. D e2 — e5:	c7 — c6	17. T g7 — g5	T h8 — g8
14. T f1 — g1	D g2 — f2:		und ist im Vortheil.

A.

4. d2 — d3	S e4 — f6	7. d3 — d4	0 — 0
5. S f3 — e5:	d7 — d5	8. 0 — 0	c7 — c5
6. L c4 — b3	L f8 — d6	9. c2 — c3 die Spiele sind gleich.	

B.

4. S b1 — c3 S e4 — f6
5. S f3 — e5: d7 — d5 = Spiel,
oder 4. . . . . S e4 — c3:
5. d2 — c3: L f8 — e7, schlecht wäre
5. d7 - d6; 6. S f3 - g5, L c8 - e6; 7. L c4 - e6:, f7 - e6:; 8. D d1 - f3 und gewinnt.

Ich glaube jedoch, dass Schwarz den gewonnenen Bauer behaupten kann, auf folgende Weise:

4. S b1 — c3 S e4 — c3:
5. d2 — c3: f7 — f6
6. 0 — 0, bei 6. S f3-e5:, f6-e5:; 7 D d1-h5†, g7-g6; 8. D h5-e5†, D d8-e7 hätte Weiss eine Figur verloren.
6. . . . . d7 — d6
7. S f3 — h4 g7 — g6
8. f2 — f4 f6 — f5
9. g2 - g3 od. Variante e5 — e4
10. L c1 — e3 L f8 — g7
11. L e3 — d4 D d8 — e7
12. S h4 — f3 S b8 — c6
13. S f3 — g5 S c6 — d8 u. behält bei sicherer Stellung einen Bauer mehr.

Variante.

9. S h4 — f3	L f8 — g7	13. T a1 — d1	S b8 — d7
10. f4 — e5:	d6 — e5:	14. L g5 — f6:	D d8 — f6:
11. D d1 — e2	e5 — e4	15. S f3 — d4	D f6 — b6
12. L c1 — g5	L g7 — f6	16. K g1 — h1	S d7 — f6

und wird dann, nach L c7 - d7, rochiren und das bessere Spiel haben.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. V.

I.

Liverpool, 1848.

Spreckley.	Harrwitz.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. L f1 - c4	S g8 - f6
3. f2 - f4	S f6 - e4:
4. d2 - d3	D d8 - h4†
5. g2 - g3	S e4 - g3:
6. S g1 - f3	D h4 - h5
7. T h1 - g1	S g3 - f5
8. T g1 - g5	D h5 - h3
9. L c4 - f7†	K e8 - f7:
10. T g5 - h5	D h3 - h5:
11. S f3 - e5†	K f7 - g8
12. D d1 - h5:	g7 - g6
13. D h5 - f3	c7 - c6
14. c2 - c3	d7 - d6
15. S e5 - g4	L f8 - g7
16. S b1 - a3	K g8 - f7
17. L. c1 - d2	T h8 - e8†
18. K e1 - d1	S b8 - a6
19. K d1 - c2	h7 - h5
20. S g4 - e3	S a6 - b4†
21. K c2 - b3	S b4 - d3:
22 S e3 - f5:	S d3 - c5†
23. K b3 - c2	L c8 - f5†
24. K c2 - d1	L f5 - g4
25. D f3 - g4:	h5 - g4:
	und gewinnt.

II.

London, 1846. Bells Life.

Harrwitz.	G....
1. e2 - e4	e7 - e5
2. L f1 - c4	S g8 - f6
3. S g1 - f3	S f6 - e4:
4. d2 - d3	d7 - d5
5. L c4 - b5†	c7 - c6
6. d3 - e4:	c6 - b5:
7. S f3 - e5:	L c8 - e6
8. e4 - d5:	D d8 - d5:
9. D d1 - d5:	L c6 - d5:
10. 0 - 0	L f8 - c5
11. S b1 - c3	L d5 - c6
12. S e5 - c6:	b7 - c6:
13. T f1 - e1†	K e8 - d7
14. L c1 - f4	S b8 - a6
15. T a1 - d1†	K d7 - c8
16. S c3 - e4	T h8 - d8
17. L f4 - d6	L c5 - b6
18. S e4 - g5	T d8 - d7
19. S g5 - h7:	K c8 - b7
20. L d6 - e5	T d7 - d1:
21. T e1 - d1:	T a8 - h8
22. S h7 - g5	f7 - f6
23. S g5 - f7	T h8 - h5
24. L e5 - g3	S a6 - c5
25. S f7 - d6†	K b7 - a6
26. b2 - b4	S c5 - a4
27. T d1 - d3	S a4 - b2
28. T d3 - a3†	S b2 - a4
29. c2 - c4	L b6 - d4
30. c4 - c5	T h5 - d5
31. h2 - h4	L d4 - c3

32.	T a3 - b3	T d5 - d4
33.	a2 - a3	T d4 - d1†
34.	K g1 - h2	L c3 - b2
35.	T b3 - e3	T d1 - a1
36.	T e3 - e7	L b2 - a3 :
37.	S d6 - c8	S a4 - c5 :
38.	T e7 - a7†	Mat.

III.

London, 1853. British Chess Review.

	Boden.	Greenaway.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	L f1 - c4	S g8 - f6
3.	S g1 - f3	S f6 - e4 :
4.	S b1 - c3	S e4 - f6
5.	S f3 - e5 :	d7 - d5
6.	L c4 - b3	L f8 - d6
7.	d2 - d4	c7 - c6
8.	0 - 0	0 - 0
9.	L c1 - g5	T f8 - e8
10.	f2 - f4	h7 - h6
11.	L g5 - h4	L c8 - f5
12.	S c3 - e2	S b8 - d7
13.	S e2 - g3	L f5 - h7
14.	S e5 - d7 :	D d8 - d7 :
15.	L h4 - f6 :	g7 - f6 :
16.	D d1 - h5	K g8 - g7
17.	D h5 - h4	f6 - f5
18.	S g3 - h5†	K g7 - g6
		K g7 - f8; S h5 - f6 gewinnt.
19.	D h4 - f6†	K g6 - h5 :
20.	c2 - c3	T e8 - e2
21.	T f1 - f3	Aufgegeben.

IV.

London, 1860.

	Boden.	Harrwitz.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	L f1 - c4	S g8 - f6
3.	S g1 - f3	S f6 - e4 :
4.	S b1 - c3	S e4 - f6
5.	S f3 - e5 :	d7 - d5
6.	L c4 - b3	L f8 - d6
7.	d2 - d4	c7 - c6
8.	0 - 0	0 - 0
9.	L c1 - g5	h7 - h6
10.	L g5 - h4	L c8 - f5
11.	f2 - f4	L d6 - e7
12.	L h4 - f6 :	L e7 - f6 :
13.	D d1 - f3	S b8 - d7
14.	g2 - g4	L f5 - h7
15.	T a1 - d1	L f6 - e5 :
16.	d4 - e5 :	D d8 - h4
17.	D f3 - g2	T a8 - e8
18.	T f1 - f3	f7 - f5
19.	g4 - f5 :	L h7 - f5 :
20.	T f3 - g3	K g8 - h8
21.	S c3 - e2	L f5 - e4
21.	T g3 - g7, T f8 - g8 gewinnt.	
22.	D g2 - h3	D h4 - e7
23.	c2 - c3	S d7 - c5
24.	T g3 - e3	S c5 - e6
25.	T d1 - f1	D e7 - c5
26.	T f1 - f2	K g8 - h7
27.	T e3 - e4 :	S e6 - g5
28.	D h3 - g2	S g5 - e4 :
29.	L b3 - c2	T f8 - f5
30.	L c2 - e4 :	d5 - e4 :

31.	S e2 - d4	e4 - e3	41.	K f1 - g2	T e5 - c5 :
32.	T f2 - f3	T f5 - f7	42.	K g2 - g3	b7 - b5
33.	D g2 - e2	D c5 - b6	43.	K g3 - g4	T c5 - c4
34.	b2 - b4	a7 - a5	44.	T f3 - f4	T f7 - b7
35.	a2 - a3	c6 - c5	45.	h2 - h4	T c4 - c3 :
36.	b4 - c5 :	D b6 - g6†	46.	f5 - f6	g7 - f6 :
37.	K g1 - f1	D g6 - e4	47.	K g4 - f5	T b7 - b6
38.	D. e2 - e3 :	T e8 - e5 :	48.	S d4 - e6	T c3 - e3
39.	D e3 - e4†	T e5 - e4 :	49.	S e6 - f8†	K h7 - g7
40.	f4 - f5	T e4 - e5	50.	S f8 - d7	T b6 - d6 und gewinnt.

VI. Capitel.

Das Zweiläuferspiel.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	L f8 — c5

Weiss kann nun den Angriff auf 9 verschiedene Arten fortsetzen. In diesem Capitel werden 8 davon gezeigt, die 9te findet im Folgenden Betrachtung.

I. Das Lopez-Gambit.

3. D d1 — e2 durch diesen Zug droht Weiss zunächst Lc4-f7† zu thun, um dann, wenn der Läufer genommen wird, auf c4 Schach zu geben und den Läufer auf c5 zu schlagen. Schwarz kann dieses leicht verhindern, durch 3. d7-d6 oder 3. Dd8-e7; Weiss zieht darauf 4. f2-f4 und so entsteht das Lopez-Gambit, welches für den Anziehenden ganz sicher ist, dem Nachziehenden aber sehr gefährlich werden kann.

3.	. . . .	d7 — d6 oder Variante I., II.	6.	c2 — c3	L c8 — g4
			7.	d2 — d3	h7 — h6
4.	f2 — f4	S g8 — f6 oder A. B.	8.	f4 — f5	d6 — d5
			9.	L c4 — b3	d5 — e4 :
5.	S g1 — f3	S b8 — c6	10.	d3 — e4 :	D d8 — d6

Gleiche Partie.

A.

4.	L c5 — g1: nicht gut,	9. L c1 — g5	D h4 — h5
		10. D e2 — g2	S f6 — g4
5. T h1 — g1:	e5 — f4:	11. L g5 — d2	S g4 — h2:
6. d2 — d4	D d8 — h4†	12. L c4 — e2	D h5 — h4
7. g2 — g3	f4 — g3:	13. L d2 — g5 und gewinnt.	
8. T g1 — g3:	S g8 — f6		

B.

4.	e5 — f4: nicht gut,	8. S f3 — g5	S g8 — h6
		9. L c1 — f4:	L b6 — d4:
5. S g1 — f3	g7 — g5	10. S g5 — f7:	S h6 — f7:
6. d2 — d4	L c5 — b6	11. L c4 — f7†	K e8 — f7:
7. h2 — h4 gefährlich wäre f7-f6,	g5 — g4,	12. D e2 — c4†	L c8 — e6
		13. D c4 — d4: und steht bei weitem besser.	

Variante I.

3.	D d8 — e7	7. d2 — d3	L c8 — g4
4. f2 — f4	S g8 — f6	8. f4 — f5	S b8 — d7
5. S g1 — f3	d7 — d6	9. h2 — h3	L g4 — f3:
6. S b1 — c3	c7 — c6	10. D e2 — f3:	0 — 0 — 0

Gleiche Partie.

Variante II.

3. . . . . S b8 — c6

4. c2 — c3, bei 4. L c4-f7† würde der Angriff auf Schwarz übergehen, s. A.

4.	S g8 — f6	11. D e3 — f4:	T f8 — e8
5. f2 — f4	L c5 — g1:	12. L b3 — c2, noch schlechter wäre: 12. S b1-d2, D d8-d3; 13. D f4-f2, S f6-e4:; 14. L b3-f7†, K g8-h8;	
6. T h1 — g1:	0 — 0		
7. d2 — d3	d7 — d5 oder B.		
8. L c4 — b3 auf 8. e4-d5: folgt e5-f4:		12.	S f6 — e4:
		13. L c2 — e4:	f7 — f5
8.	d5 — e4:	14. S b1 — d2	D d8 — d3
9. d3 — e4:	L c8 — g4	15. D f4 — f2	T e8 — e4:
10. D e2 — e3	e5 — f4:	16. S d2 — e4:	D d3 — d1† Mat.

A.

4. L c4 — f7†	K e8 — f7:
5. D e2 — c4†	d7 — d5

6. D c4 — c5: oder 6. e4 — d5:, L c5 — f2†; 7. K e1 - f2:, S c6 - a5 und steht besser.

6.	d5 — e4:
7. D c5 — c4†	L c8 — e6
8. D c4 — e4:	S g8 — f6

und steht besser.

B.

7. f4 — e5: nicht gut,		10. K e1 — d1	d7 — d5
7.	S c6 — e5:	11. D e4 — d5:	L c8 — g4†
8. L c4 — b3	S f6 — e4:	12. K d1 — c2	D d8 — f6
9. D e2 — e4:	T f8 — e8	und muss gewinnen.	

II.

3. D d1 — g4	D d8 — f6	6. S b1 — c3	S g8 — e7
4. S g1 — f3	S b8 — c6	7. d2 — d3	0 — 0
5. D g4 — g3	d7 — d6	8. L c1 — g5	D f6 — g6

Gleiche Partie.

III.

3. D d1 — f3 nicht zu empfehlen; es ist in der Regel unvortheilhaft, die Dame so frühe ins Spiel zu bringen, weil sie beständig den Angriffen kleiner Figuren ausgesetzt ist, und man daher Zeit verliert.

3.	S g8 — f6	7. L h6 — e3	S g4 — e3:
4 D f3 — g3	0 — 0	8. f2 — e3:	L c8 — e6
5. d2 — d3 oder A.		9. S b1 — d2	L e6 — c4:
5.	d7 – d6	10. S d2 — c4:	f7 — f5
6. L c1 — h6	S f6 — g4	Gleiches Spiel.	

A.

5. D g3 — e5: schlecht,		10. L c4 — e2	T e4 — e2:
5.	L c5 — f2†	11. K d1 — e2:	D d8 — e7†
6. K e1 — d1	T f8 — e8	12. K e2 — f3, auf K e2 - d3	
7. D e5 — f4	L f2 — g1:	gewinnt S b8 — c6; auf	
8. T h1 — g1:	T e8 — e4:	12. K e2 — f2, S f6 — e4†;	
9. D f4 — f1	d7 — d5	13. K f2 - f3, S b8 - c6 gewinnt.	

12.	L c8 — g4†	14. K g3 — h4	D e5 — h2‡
13. K f3 — g3	D e7 — e5†	15. K h4 — g5	D h2 - h6 ‡

IV.

3. D d1 — h5‡ etwas besser als die in II. und III., giebt aber auch keinen nachhaltigen Angriff.

3. . . . . D d8 — e7, auch D d8-f6 wäre gut, es könnte folgen: 4. S g1 - f3, d7 - d6; 5. S b1 - c3, S g8 - e7; bei gleichem Spiel.

4. S g1 — f3	d7 — d6	11. d5 — d6	D e7 — d6:
5 S f3 — g5	S g8 — h6	12. L c4 — f7‡, bei 12. Sg5-f7:, Sf5-h4:; 13. Sf7-d6‡, Lc5-d6: verlöre Weiss.	
6. h2 — h3	S b8 — d7		
7. S b1 — c3	c7 — c6		
8. d2 — d3	S d7 — f6	12.	K e8 — e7
9. D h5 — h4	d6 — d5	13. D h4 — c4	b7 — b5
10. e4 — d5: besser Lc4-b3		14. D c4 — b3	S f5 — d4
10.	S h6 — f5		und gewinnt.

V.

3. d2 — d4 kommt nur bei schwachen Spielern vor, denn der Bauer wird ohne Vortheil aufgegeben.

3. . . . . L c5 — d4:, falsch wäre: e5-d4:, weil Lc4 - f7‡ und dann D d1 - h5† den Bauer zurückgewinnnt.

4. S g1 — f3	S b8 — c6
5. S f3 — g5	S g8 — h6
6. D d1 — h5	D d8 — f6 und behält den Bauer.

VI.

3. f2 — f4 zu gefährlich, Schwarz bekommt den Angriff.

3. . . . . L c5 — g1: am besten; 3. d7 - d6 ist zwar sicher, aber nur defensiv; schlecht wäre aber: 3. e5 - f4:; 4. d2 - d4, D d8 - h4†; 5. K e1 - f1, L c5 - b6; 6. S g1 - f3, D h4 - e7; 7. S b1 - c3 und steht besser.

4. D d1 — h5, schlecht wäre: 4. T h1 — g1:,

D d8-h4†; 5. g2-g3, D h4-h2:; 6. K e1-f1, d7-d5 und dann L c8-h3†.

4.	D d8 — e7	8. c2 — c3	L c8 — g4
5. T h1 — g1:	d7 — d6	9. D e2 — e3	e5 — f4:
6. d2 — d3	S g8 — f6	10. D e3 — f4:	S c6 — e5
7. D h5 — e2	S b8 — c6		und steht besser.

VII. Das Doppel-Gambit des M'Donnell.

3. b2 — b4 L c5 — b4:

4. f2 — f4, diese Züge constituiren das Doppel-Gambit, das jedoch nur gegen einen Spieler anzuwenden ist, dem man eine Figur vorgiebt. Die folgende Variante ist einer Partie zwischen *Labourdonnais* und *M'Donnell* entlehnt.

4.	d7 — d5	8. S b1 — c3	c7 — c6
5. e4 — d5: od. A	e5 — e4	9. d5 — c6:	S b8 — c6:
6. S g1 — e2	S g8 — f6	10. K g1 — h1	L c8 — g4
7. 0 — 0	0 — 0		und steht besser.

A.

5. L c4 — d5: c7 — c6

6. c2 — c3, bei 6. L d5-b3, D d8-d4 gewinnt Schwarz mindestens einen Bauer.

6.	c6 — d5:
7. c3 — b4:	d5 — e4:
8. f4 — e5:	D d8 — d4
9. D d1 — c2	L c8 — f5 u. steht besser.

VIII.

3. S g1 — f3, diese Fortsetzung des Angriffs ist wohl die beste.

3 . . . . d7 — d6 für 3. S b8-c6 siehe Springerpartie.

4. c2 — c3 durch 4. d2-d4, e5-d4:; 5. S f3-d4:, S g8-e7; 6 f2-f4 erlangt Weiss keinen Vortheil.

4. . . . . D d8 — e7 od. Variante.

5 0 — 0 oder auch 5. d2 — d4, e5 — d4:; 6. 0-0 u. s. w.

5.	S g8 — f6
6. d2 — d4	L c5 — b6
7. L c1 — g5	c7 — c6
8. S b1 — d2	h7 — h 6
9. L g5 — h4	g7 — g5

10. L h4 — g3 und steht etwas besser.

Variante.

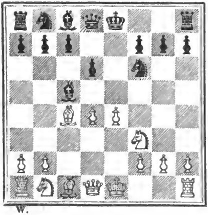
4. . . . . S g8 — f6 bei 4. Lc8-g4; 5. D d1 - b3 verlöre Schwarz mindestens einen Bauer; auf 4. L c8 - e6; 5. L c4 - e6:, f7 - e6:; 6. D d1 - b3, D d8 - c8; 7. d2 - d4, e5 - d4:; 8. c3 - d4:, L c5 - b6; 9. S f3 - g5 steht Weiss besser.

5. d2 — d4	e5 — d4:
6. c3 — d4:	L c5 — b6 oder A.
7. S b1 — c3	0 — 0

8. L c4 — d3 bei 8. 0-0, Sf6-e4:; 9. Sc3-e4:, d6-d5 wäre das Centrum gesprengt

8.	L c8 — g4
9. L c1 — e3	S b8 — c6

Schw.



W.

10. L d3 — c2 L g4 — f3:
11. g2 — f3: und hat ein starkes Centrum und eine offene Angriffslinie auf den feindlichen König.

A.

6.	L c5 — b4†
7. L c1 — d2	L b4 — d2†
8. S b1 — d2:	d6 — d5
9. e4 — d5:	S f6 — d5:
10. D d1 — b3	c7 — c6
11. 0 — 0	0 — 0

12. S d2 - e4 u. steht besser.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. VI.

I.

London, 1849.

Weiss giebt den Damenspringer vor; derselbe ist also vom Brett zu nehmen.

	Harrwitz.	Tayleure.			
1.	e2 - e4	e7 - e5	11.	0 - 0 - 0	L g4 - f3:
2.	L f1 - c4	L f8 - c5	12.	g2 - f3	f6 - e5:
3	D d1 - e2	c7 - c6	13.	L f4 - e5:	S b8 - d7
4.	f2 - f4	e5 - f4:	14.	L e5 - g3	0 - 0 - 0
5.	S g1 - f3	d7 - d6	15.	T d1 - e1	D e7 - f6
6.	d2 - d4	L c5 - b6	16	c2 - c3	S g8 - h6
7.	L c1 - f4:	D d8 - e7	17	D f2 - c2	g7 - g6
8.	L e4 - d3	L c8 - g4	18.	D c2 - a4	D f6 - f3:
9.	D e2 - f2	d6 - d5	19.	D a4 - c6†	b7 - c6:
10.	e4 - e5	f7 - f6	20.	L d3 - a6†	Mat.

II.

London, 1839. Ch. Pl. Chronicle.

	Taverner.	Slous.			
1.	e2 - e4	e7 - e5	13.	S b1 - d2	S c6 - e5
2.	L f1 - c4	L f8 - c5	14	b2 - b4	S e5 - c4:
3.	d2 - d4	L c5 - d4:	15.	D c3 - c4:	d6 - d5
4.	S g1 - f3	S g8 - f6	16.	D c4 - c5	D e7 - c5†
5.	S f3 - d4:	e5 - d4:	17.	b4 - c5:	d5 - e4:
6.	D d1 - d4:	S b8 - c6	18.	S d2 - e4:	L d7 - c6
7.	D d4 - c3	d7 - d6	19.	S e4 - f6:	T d8 - d2
8.	0 - 0	D d8 - e7	20.	T f1 - b1, besser nach f2.	
9.	L c1 - g5	h7 - h6	20.	. . . .	T h8 - d8
10.	L g5 - f6:	g7 - f6:	21.	g2 - g4	T d2 - g2†
11.	f2 - f4	L c8 - d7	22.	K g1 - f1	T d8 - d2
12.	f4 - f5	0 - 0 - 0	23.	h2 - h3	T g2 - h2
			24.	K f1 - e1	T d2 - g2 u. giebt den nächsten Zug Mat.

III.

Ch. Pl. Chronicle.

Mr. Tuckett.	Amateur.		
1. e2 - e4	e7 - e5	13. D d1 - b3	S g8 - f6 besser nach e7
2. L f1 - c4	L f8 - c5	14. L e2 - b5†	c7 - c6
3 b2 - b4	L c5 - b4:	15. T a1 - e1†	L c8 - e6
4. f2 - f4	D d8 - f6	16. T e1 - e6:	f7 - e6:
5. S g1 - f3	D f6 - f4:	17. D b3 - e6†	K e8 - d8
6. c2 - c3	D f4 - e4†	18 D e6 - d6†	S b8 - d7
7. L c4 - e2 besser K e1 - f2,		19. S f3 - e5	D g6 - e8
7.	L b4 - c5	20. L b5 - c6:	b7 - c6:
8. d2 - d4	e5 - d4:	21. S e5 - c6:	K d8 - c8
9. c3 - d4:	L c5 - b4†	22. S c6 - e7†	K c8 - b7
10. L c1 - d2	L b4 - d2†	23. D d6 - c6†	K b7 - b8
11. S b1 - d2:	D e4 - g6	24. T f1 - b1†	S d7 - b6
12. 0 - 0	d7 - d6	25. T b1 - b6†	a7 - b6:
		26. D c6 - b6 ‡	

VII. Capitel.

Classisches Läuferspiel.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	L f8 — c5

I.

3. c2 — c3, der Zweck dieses Zuges, welchen besonders *Philidor* empfiehlt, ist die rasche Formirung eines Centrums.

3. . . . . S b8 — c6

4. d2 — d4 L c5 — b6, bei 4. e5-d4:; 5. L c4 - f7†, K e8 - f7:; 6. D d1 - h5†, g7 - g6; 7. D h5 - c5:, d7 - d6; 8. D c5 - b5 stünde Weiss besser.

5. S g1 — e2	S g8 — f6	9. L c4 — b3	S f6 — e4
6. D d1 — d3	0 — 0	10. c3 — d4:	f7 — f5
7. f2 — f4	e5 — d4:	11. S b1 — c3	L c8 — e6
8. e4 — e5	d7 — d5	Gleiche Partie.	

II.

3. . . . . Sg8 — f6
4. d2 — d4 e5 — d4:, schlecht wäre Lc5-d6; 5. d4-e5:, Ld6-e5:; 6. f2-f4, Le5-d6; 7. e4-e5, ebenso wie: 4. Lc5-b6; 5. d4-e5:, Sf6-e4:; 6. Lc4-f7†, Ke8-f7:; 7. Dd1-d5†, Kf7-e8; 8. Dd5-e4:
5. e4 — e5 d7 — d5 am besten, s. A.
6. e5 — f6:, durch Lc4-b3 oder Lc4-b5† würden die Spiele gleich.
6. . . . . d5 — c4:
7. D d1 — h5 s. Variante,
7. . . . . 0 — 0 der beste Zug,
8. Dh5 — c5: Tf8 — e8†
9. Sg1 — e2 d4 — d3
10. Lc1 — e3 d3 — e2:
11. Sb1 — d2 Sb8 — a6
12. Dc5 — c4: Dd8 — f6:
13. Dc4 — e2: Gleiches Spiel.

A.

5. . . . . Dd8 — e7 oder B.
6. c3 — d4: Lc5 — b4†
7. Ke1 — f1 Sf6 — e4
8. Dd1 — g4 f7 — f5, auf Se4-f6 gewinnt 9. Dg4-g7:; auf 8. Se4-d6 9. Lc4-e2; und auf 8. c7 — c6 9. Dg4 — e4:, d7 — d5; 10. Lc4 — d5:, c6 — d5:; 11. De4-d5: gewinnt Weiss 2 Bauern.
9. Dg4 — h5† g7 — g6
10. Dh5 — h6 c7 — c6
11. f2 — f3 d7 — d5
12. Lc4 — e2 und der Springer ist verloren.

B.

5. . . . . Sf6 — e4
6. Dd1 — e2 Se4 — g5 oder: d7-d5 7. e5-d6:, 0-0; 8. d6-c7:, Dd8-c7:; 9. De2-e4: und gewinnt.
7. f2 — f4 Sg5 — e6
8. f4 — f5 Se6 — f8 oder Se6-g5; 9. h2-h4.
9. Sg1 — f3 d4 — c3:
10. Sf3 — g5 und gewinnt.

Variante.

7. f6 — g7:	T h8 — g8	13. D h5 — c5:	b7 — b6
8. D d1 — h5	D d8 — e7†	14. D c5 — b5	T g7 — g2:
9. K e1 — d1	T g8 — g7:	15. c3 — d4:	a7 — a6
10. S g1 — f3	S b8 — c6	16. D b5 — h5	T g7 — f7:
11. T h1 — e1	L c8 — e6	17. S b1 — c3	0 — 0 — 0
12. T e1 — e6:	D e7 — e6:	Schwarz steht besser.	

III.

3. . . . . D d8 — e7 auch dieser Zug gewährt eine sichere Vertheidigung.

4. S g1 — f3 d7 — d6 am besten

5. 0 — 0 s. Variante L c8 — e6

6. L c4 — e6: oder A. D e7 — e6: besser als f7 — e6:, weil der Bauer auf e6 vielen Angriffen ausgesetzt wäre.

7.	d2 — d4	L c5 — b6
8.	S f3 — g5	D e6 — e7
9.	f2 — f4	S g8 — f6
10.	f4 — e5:	d6 — e5:
11.	K g1 — h1	S b8 — d7 = Partie.

A.

6.	D d1 — b3	L e6 — c4:
7.	D b3 — b7: nicht gut,	
7.	. . . .	c7 — c6
8.	D b7 — a8:	D e7 — c7
9.	T f1 — e1	L c4 — a6
10.	d2 — d4	L c5 — b6
11.	d4 — d5	c6 — c5
12.	a2 — a4	L a6 — b7 und gewinnt.

Variante.

5. d2 — d4 e5 — d4: ganz sicher wäre L c5 - b6,

6. 0 — 0 d4 — c3:

7. b2 — b4 L c5 — b6 oder A.

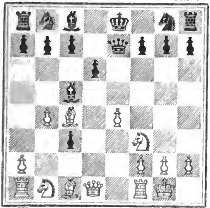
8. S b1 — c3: S g8 — f6, auf L c8 - e6 geschähe mit Vortheil 9. S c3 - d5; bei 8. L c8 - g4; 9. S c3 - d5, D e7 - d7; 10. a2 - a4, L g4 - f3:; 11. g2 - f3:, a7 - a5; 12. S d5-b6:, c7 - b6:; 13. D d1 - d4 käme Schwarz in Nachtheil.

9. L c1 — f4   0 — 0
10. D d1 — d3   L c8 — e6 und behält einen Bauer mehr.

A.

7. . . . . L c5 — b4: nicht gut,

Schw.



W.

8. D d1 — a4† S b8 — c6
9. L c4 — b5   c3 — c2
10. L b5 — c6† K e8 — f8 oder B.
11. L c6 — b7: L c8 — b7:
12. D a4 — b4:   c2 — b1:
13. T a1 — b1: L b7 — e4:
14. T f1 — e1   f7 — f5
15 S f3 — g5 D e7 — d7
16. S g5 — e4:   f5 — e4:
17. D b4 — e4: T a8 — c8
18. L c1 — a3   S g8 — f6
19. D e4 — c4 und steht bedeutend besser.

B.

10. . . . .   K e8 — d8
11. D a4 — b4:   c2 — b1:
12. T a1 — b1:   b7 — c6:
13. D b4 — c3   S g8 — f6
14. e4 — e5   S f6 — d7 oder S f6-d5; 15. D c3-c6:, S d5-b6; 16. T b1-b6: und gewinnt.
15. L c1 — g5   f7 — f6
16. e5 — f6:   g7 — f6:
17. S f3 — d4   S d7 — e5
18. S d4 — c6†   S e5 — c6:
19. L g5 — f6: und gewinnt.

IV.

3. . . . .   D d8 — g5
4. D d1 — f3 oder A. D g5 — g6 am besten,
5 S g1 — e2   d7 — d6
6. d2 — d4   L c5 — b6, auf L c8-g4 gewinnt Weiss einen Bauer durch 7. L c4-f7†.

7. d4 — e5:	d6 — e5:
8. S e2 — g3	S g8 — f6
9. h2 — h3; gleiches Spiel.	

A.

4. K e1 — f1	D g5 — e7
5. d2 — d4	L c5 — b6
6. S g1 — f3	d7 — d6 und steht etwas besser.

V.

3. . . . . d7 — d5 dieser geistreiche Zug, dessen Erfinder Mr. *Lewis* ist, führt zu sehr lebhaften Partieen, und kann ohne grosse Gefahr gethan werden. 4. L c4 — d5: bei 4. e4 — d5:, L c5 - f2†; 5. K e1 - f2:, D d8 — h4†; 6. g2 - g3, D h4 - c4: wäre Weiss im Nachtheil. 4. . . . . S g8 — f6

5. D d1 — b3s Variante. 0 — 0 oder A.

6. S g1 — f3, L d5 - b7: ist nicht rathsam,

6.	S f6 — d5:
7. D b3 — d5:	D d8 — d5:
8. e4 — d5:	e5 — e4 ungefähr gleiche Partie.

A.

5.	. . . .	S f6 — d5:	13. g2 — f3:	0 — 0
6.	D b3 — d5: oder B.		14. 0 — 0 — 0	f6 — f5
7.	e4 — d5:	L c8 — f5	15. f3 — f4	S b8 — d7
8.	S g1 — f3	f7 — f6	16. T h1 — g1	S d7 — f6
9.	d2 — d4	e5 — d4:	17. T g1 — g5	g7 — g6
10.	c3 — d4:	L c5 — b6	18. T d1 — g1	K g8 — f7
11.	L c1 — e3	L f5 — e4	Schwarz wird den Bauer d5	
12.	S b1 — c3	L e4 — f3:	erobern und die bessere Stellung haben.	

B.

6.	e4 — d5: nicht gut,		9. D e4 — e5†	K e8 — d8
6.	. . . .	D d8 — g5	10. D e5 — g3	T h8 — e8†
7.	D b3 — a4†	L c8 — d7	11. K e1 — d1	D g5 — e7
8.	D a4 — e4	L d7 — f5	12. f2 — f3	L c5 — g1: und gewinnt.

Variante.

5. D d1 — f3 besser als nach b3,
5 . . . . 0 — 0 oder A.
6. L d5 — c4 L c8 — g4
7. D f3 — d3 D d8 — e7
8. S g1 — e2 S b8 — c6
9. 0 — 0 T a8 — d8
10. D d3 — c2 und behauptet den gewonnenen Bauer.

A.

5.	. . . .	S f6 — d5:	11.	L c1 — e3	g7 — g5
6.	e4 — d5:	0 — 0	12.	0 — 0	g5 — g4
7.	S g1 — e2	f7 — f5	13.	D f3 — g3	D d8 — d5:
8.	d2 — d4	e5 — d4:	14.	D g3 — c7:	S b8 — a6
9.	S e2 — d4:	L c5 — d4:	15.	D c7 — g3	und bleibt im
10.	c3 — d4:	T f8 — e8†			Vortheil.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel VII.

I.

New-York, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

	Schulten.	Stanley.			
1.	e2 - e4	e7 - e5	16.	h3 - h4	T f8 - e8
2.	L f1 - c4	L f8 - c5	17.	h4 - h5	L c8 - d7
3.	c2 - c3	S b8 - c6	18.	S f4 - g6	T a8 - d8
4.	S g1 - f3	d7 - d6	19.	D d1 - c1	L d7 - e6
5.	d2 - d4	e5 - d4:	20.	T f1 - d1	f5 - f4
6.	c3 - d4:	L c5 - b6	21.	L e3 - f4:	S c6 - d4:
7.	h2 - h3	h7 - h6	22.	S f3 - d4:	L b6 - d4:
8.	0 - 0	S g8 - f6	23.	D c1 - c7:	T d8 - d7
9.	S b1 - c3	0 - 0	24.	D c7 - a5	T d7 - d5
10.	L c1 - e3	S f6 - e4:	25.	D a5 - b4	L d4 - c5
11.	S c3 - e4:	d6 - d5	26.	D b4 - c3	T d5 - h5:
12.	L c4 - d5:	D d8 - d5:	27.	D c3 - g3	L e6 - f5
13.	S e4 - c3	D d5 - h5	28.	S g6 - e5	T e8 - e5:
14.	S c3 - e2	f7 - f5	29.	L f4 - e5:	T h5 - g5
15.	S e2 - f4	D h5 - f7	30.	T d1 - d8†	K g8 - h7
			31.	D g3 - f3	D f7 - g6

32. T a1 - e1	T g5 - g4	36. D c5 - e3	T g5 - h5†
33. D f3 - d5	L f5 - e6	37. L e5 - h2	L e6 - d5†
34. D d5 - c5:	T g4 - g2†	38. f2 - f3	D g6 - g3
35. K g1 - h1	T g2 - g5	39. D e3 - d3†	Aufgegeben.

II.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

Horwitz.	Perigal.		
1. e2 - e4	e7 - e5	19. D c2 - f5†	K c8 - b7
2. L f1 - c4	L f8 - c5	20. T c1 - c2	g7 - g6
3. c2 - c3	d7 - d6	21. D f5 - f6	T d8 - d6
4. d2 - d4	e5 - d4:	22. D f6 - f7:	T e8 - e5†
5. c3 - d4:	L c5 - b6	23. K e3 - d3	T e5 - f5
6. f2 - f4	S b8 - c6	24. D f7 - e7	T f5 - f4:
7. S g1 - f3	L c8 - g4	25. D e7 - e2	T f4 - d4†
8. L c4 - b5	L g4 - f3:	26. K d3 - c3	T d4 - a4:
9. g2 - f3:	D d8 - h4†	27. K c3 - b3	T a4 - b4†
10. K e1 - e2	0 - 0 - 0	28. K b3 - a2	D h6 - f4
11. L b5 - c6:	b7 - c6:	29. T h1 - c1	T d6 - f6
12. a2 - a4	a7 - a5	30. D e2 - e8	D f4 - f3:
13. L c1 - e3	S g8 - e7	31. T c2 - c3	D f3 - e4
14. S b1 - a3	d6 - d5	32. D e8 - d7	L b6 - d4
15. e4 - e5	S e7 - f5	33. S a3 - b1	L d4 - c3:
16. T a1 - c1	S f5 - e3:	34. S b1 - c3:	D e4 - c4†
17. K e2 - e3:	D h4 - h6	35. K a2 - a1	T b4 - a4†
18. D d1 - c2	T h8 - e8	36. S c3 - a4:	D c4 - c1†
		37. K a1 - a2	D c1 - c4† und gewinnt.

III.

London, 1846.

Beide Gegner spielten aus dem Gedächtniss, sowohl diese Partie, als auch noch eine zweite, welche Jeder mit einem anderen Gegner gleichzeitig spielte. Die drei ersten Züge für beide Gegner wurden von den Zuschauern gegeben.

Harrwitz.	Kieseritzky.		
1. e2 - e4	e7 - e5	3. c2 - c3	S g8 - f6
2. L f1 - c4	L f8 - c5	4. d2 - d4	e5 - d4:
		5. c3 - d4:	L c5 - b4†

6.	L c1 - d2	D d8 - e7	20.	D c2 - b3†	D c5 - d5
7.	e4 - e5	d7 - d5	21.	D b3 - e3	L b4 - c5
8.	L c4 - b3	S b8 - c6	22.	D e3 - g5	T d4 - f4
9.	S g1 - f3	L c8 - g4	23.	S g3 - h5	T f4 - f7
10.	0 - 0	S f6 - e4	24.	T a1 - d1	L c5 - f2†
11.	L b3 - d5 :	S e4 - d2	25.	K g1 - h1	L f2 - e3
12.	L d5 - c6†	b7 - c6	26.	D g5 - g7†	T f7 - g7 :
13.	S b1 - d2 :	0 - 0	27.	T f1 - f8†	K g8 - f8 :
14.	S d2 - e4,	besser D d1 - c2.	28.	T d1 - d5 :	c6 - d5 :
14.	. . . .	T a8 - d8	29	S h5 - g7 :	K f8 - g7 :
15.	D d1 - d3	L g4 - f3 :	30.	g2 - g3	d5 - d4
16.	D d3 - f3	T d8 - d4 :	31.	K h1 - g2	e5 - e4
17.	D f3 - f5	f7 - f6	32.	K g2 - f1	d4 - d3
		sehr gut.	33.	a2 - a4	L e3 - d4
18.	S e4 - g3	f6 - e5 :	34.	K f1 - e1	e4 - e3
19.	D f5 - c2	D e7 - c5	35.	K e1 - d1	L d4 - b2 :
					und gewinnt.

VIII. Capitel.

Die Springer-Partie.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3

Diese ist die wohl am häufigsten in Anwendung gebrachte Eröffnung. Sie gewährt einen nachhaltigeren Angriff und viel mehr Abwechselung als die Läufer-Partie. Die Züge, welche Schwarz in Antwort auf 2.S g1 - f3 thun kann, werden zunächst in zwei Klassen getheilt, nämlich unregelmässige, welche jedoch sämmtlich als unzureichend nicht zu empfehlen sind, und regelmässige. In diesem Capitel werden die ersteren betrachtet, und ihre Unzulänglichkeit dargethan.

I.

2. . . . . 2. D d8 — f6
3. L f1 — c4 Variante D f6 — g6
4. 0 — 0 D g6 — e4 : schlecht.

5. L c4 — f7† K e8 — e7 A, K e8 - f7: hätte offenbar den Verlust der Dame zur Folge.
6. T f1 — e1 D e4 — f4
7. T e1 — e5† K e7 — f7:, auf K e7 - f6 gewinnt 8. d2 - d4, D f4 - g4; 9. h2 - h3
8. d2 — d4 D f4 — f6
9. S f3 — g5† K f7 — g6
10. D d1 — d3† K g6 — h5
11. g2 — g4† K h5 — g4:
12. D d3 — h3† Mat.

A.

5. . . . . K e8 — d8
6. S f3 — e5: S g8 — f6 auf D e4 - e5:; 7. T f1 - e1 müsste Schwarz die Dame aufgeben.
7. T f1 — e1 D e4 — f5
8. L f7 — g6 D f5 — e6; 8. h7 — g6; 9. S e5 - f7† Mat.
9. S e5 — f7† K d8 — e7
10. T e1 — e6† d7 — e6:
11. S f7 — h8: h7 — g6:
12. S h8 — g6† und gewinnt.

Variante.

3.	d2 — d4	e5 — d4:
4.	L f1 — c4	S b8 — c6
5.	0 — 0	d7 — d6
6.	c2 — c3	S c6 — e5
7.	S f3 — e5:	D f6 — e5: oder d6 - e5:
8.	f2 — f4	D e5 — c5
9.	D d1 — b3	d4 — c3†
10.	K g1 — h1	S g8 — h6
11.	S b1 — c3:	c7 — c6
12.	f4 — f5	b7 — b5
13.	L c4 — e2	S h6 — g8 auf g7 - g6; 14. f5 - f6,
14.	a2 — a4	b5 — b4
15.	L e2 — c4	b4 — c3:
16.	L c4 — f7†	K e8 — d8
17.	L f7 — g8:	und ist im Vortheil.

II.

2. . . . . L f8 — d6, sehr schlechter Zug, denn er macht die Figuren an der Damenseite unthätig,
3. L f1 — c4 S g8 — f6 Variante,

4. d2 — d4 S b8 — c6 A.,
5. d4 — e5: L d6 - e5: auf 5. Lc6-e5:;
6. S f3 - e5:, L d6 - e5:; 7. f2 - f4, L e5 - d6; 8. e4 - e5, D d8 - e7;
9. D d1 - e2 und gewinnt,

6.	S f3 — g5	0 — 0	12.	L c4 — d5:	S c8 — f5
7.	f2 — f4	L e5 — d4	13.	S g5 — f7:	T f8 — f7:
8.	e4 — e5	D d8 - e7 B,	14.	D h5 — f5:	L c6 — b4
9.	K e1 — f1	S f6 — e8	15.	D f5 — f7†	D e7 — f7:
10.	D d1 — h5	h7 — h6	16.	L d5 — f7†	K g8 — f7:
11.	h2 — h4	d7 — d5 wegen 12. D h5 - g6,	17.	S b1 — a3	und muss gewinnen.

A.

4.	. . . .	S f6 — e4: schlecht,	7.	K e1 — e2	0 — 0
			8.	D d5 — e4:	L f2 — b6
5.	d4 — e5:	L d6 — c5	9.	S f3 — g5	g7 — g6
6.	D d1 — d5	L c5 — f2†	10.	T h1 — f1	und gewinnt.

B

8.	. . . .	d7 — d5 auf 8. S f6-e8; 9. D d1 - h5,	11.	K e1 — f1	b7 — c6:
			12	h2 — h3	S g4 — e3†
9.	L c4	— b5 S f6 — g4	13.	L c1 — e3:	L f2 — e3:
10.	L b5 — c6:	L d4 — f2†	14.	D d1 — d3	und gewinnt eine Figur.

Variante.

3.	. . . .	c7 — c6	8.	S g5 — f7:	T f8 — f7:
4.	d2 — d4	D d8 — e7	9.	f4 — e5:	L d6 — e5:
5.	0 — 0	S g8 — f6	10.	L c4 — f7†	K g8 — f7:
6.	S f3 — g5	0 — 0	11.	D d1 — h5†	K f7 — g8
7.	f2 — f4	h7 — h6	12.	D h5 — e5:	und gewinnt.

III.

2. . . . . f7 — f6, durch diese Züge entsteht das Damiano-Gambit; es ist aber nachtheilig.
3. S f3 — e5: f6 — e5:, besser in Variante,
4. D d1 — h5† K e8 — e7 oder A.
5. D h5 — e5† K e7 — f7
6. L f1 — c4† d7 — d5, am besten,
7. L c3 — d5† K f7 — g6

8. h2 — h4 h7 — h5
9. L d5 — b7: L c8 — b7:, 9. L f8 - d6;
10. D e5 - a5 u. s. w.
10. D e5 — f5† K g6 — h6
11. d2 — d4† g7 — g5
12. D f5 — f7 L f8 — e7
13. h4 — g5‡ L e7 — g5:
14. T h1 — h5† Mat.

A.

4. . . . . g7 — g6 8. L c1 — g5 S b8 — d7
5. D h5 — e5‡ D d8 — e7 9. S b1 — c3 c7 — c6
6. D e5 — h8: S g8 - f6B, 10. 0 — 0 — 0 und gewinnt.
7. d2 — d3 d7 — d5

B.

6. . . . . D e7 — e4‡
7. K e1 — d1 d7 — d5
8. L f1 — b5† auf Dh8-g8: macht Schwarz remis, z. B. 8. Dh8-g8:, L c8-g4†; 9. f2-f3, L g4-f3‡; 10. g2-f3:, De4-f3‡; 11. Kd1-e1, Df3-e4†; 12. Ke1-f2, De4-f4†; 13. Kf2-g1, Df4-d4† u. s. w.
8. . . . . K e8 — d8
9. T h1 — e1 L c8 — g4†
10. f2 — f3 und gewinnt.

Variante

3. . . . . D d8 — e7
4. S e5 — f3, falsch wäre jetzt 4 Dd1-h5†, g7-g6; 5. Se5-g6:, De7-e4‡; 6. Lf1-e2, De4-g6: und gewinnt.
4. . . . . d7 — d5
5. d2 — d3 d5 — e4:
6. d3 — e4: D e7 — e4‡
7. L f1 — e2 L c8 — f5
8. S f3 — d4 S b8 — c6
9. S d4 — f5: D e4 — f5:
10. 0 — 0 L f8 — d6
11. L e2 — d3 D f5 — d7
12. T f1 — e1† S g8 — e7

13. D d1 — h5 K e8 — f8
14. f2 — f4 und steht bedeutend besser.

IV.

2.	L f8 — c5	10.	T h1 — e1†	S g8 — e7
3. S f3 — e5:	D d8 — e7	11.	K f2 — g1	S b8 — c6
4. d2 — d4	L c5 — d6	12.	L c1 — f4:	D g5 — f4:
	A., B., C.	13.	D d1 — h5†	K e8 — d8
5. f2 — f4	f7 — f6	14.	T e1 — e4	D f4 — g5
6. S e5 — c4	D e7 — e4†	15.	D h5 — g5:	f6 — g5:
7. K e1 — f2	L d6 — f4:	16.	d4 — d5	S c6 — b4
8. S b1 — c3	D e4 — f5	17.	S c4 — e5 und gewinnt.	
9. L f1 — d3	D f5 — g5			

A.

4.	L c5 — b6
5. L f1 — c4	S g8 — f6
6. L c4 — f7†	K e8 — f8
7. L f7 — b3	S f6 — e4:
8. 0 — 0 und steht besser.	

B.

4.	f7 — f6
5. D d1 — h5†	g7 — g6
6. S e5 — g6:	D e7 — e4†
7. L c1 — e3	D e4 — g6:
8. D h5 — c5: und hat das bessere Spiel.	

C.

4.	d7 — d6
5. S e5 — f7:	D e7 — e4†
6. L c1 — e3	K e8 — f7:
7. d4 — c5:	d6 — c5:
8. S b1 — d2	D e4 — e7
9. L f1 — c4†	L c8 — e6
10. D d1 — f3† und gewinnt.	

V.

2.	d7 — d5
3. d2 — d4 Var. I. II.	d5 — e4:
4. S f3 — e5:	S g8 — f6
5. L f1 — c4	L c8 — e6

6.	L c4 — e6:	f7 — e6:
7.	0 — 0 und steht etwas besser.	

Variante I.

3.	S f3 — e5:	D d8 — e7 oder A.
4.	d2 — d4	f7 — f6
5.	S e5 — g4	L c8 — g4:
6.	D d1 — g4:	D e7 — e4†
7.	D g4 — e4†	d5-e4: gleiche Partie.

A.

3.	. . . .	d5 — e4:
4.	L f1 — c4	D d8 — g5
5.	d2 — d4	D g5 — g2:
6.	L c4 — f7†	K e8 — d8
7.	T h1 — f1	L c8 — h3
8.	L f7 — c4 und steht etwas besser.	

Variante II.

3.	e4 — d5: am besten,	
3.	. . . .	D d8-d5:A.
4.	S b1 — c3	D d5 — e6
5.	L f1 — b5†	c7—c6B.
6.	L b5 — a4	L f8 — d6
7.	L a4 — b3	D e6 — e7
8.	0 — 0	S g8 — f6
9.	T f1 — e1	0 — 0 besser S b8-d7,
10.	d2 — d4	e5 — e4
11.	L c1 — g5	L c8 — f5
12.	S f3 — h4	L f5 — g6
13.	S h4 — g6:	h7 — g6:
14.	S c3 — e4:	D e7 — d8
15.	S e4 — f6†	g7 — f6:
16.	L g5 — h6	T f8 — e8
17.	D d1 — g4 und gewinnt.	

A.

3.	. . . .	e5 — e4
4.	D d1 — e2	f7 — f5
5.	d2 — d3	D d8 — d5:
6.	S f3 — g5	S g8 — f6
7.	f2 — f3	h7 — h6
8.	f3 — e4:	f5 — e4:
9.	S g5 — e4: und hat einen Bauer gewonnen.	

B.

5.	. . . .	L c8 — d7
6.	0 — 0	L d7 — b5:
7.	S c3 — b5:	L f8 — d6
8.	T f1 — e1	f7 — f6
9.	d2 — d4	a7 — a6
10.	d4 — e5:	f6 — e5:
11.	S f3 — e5: und gewinnt.	

IX. Capitel.

Philidor's Vertheidigung der Springerpartie.

1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	d7 — d6

Der Nachtheil des Zuges 2. d7-d6 ist, dass Schwarz seinen Königsläufer unthätig macht und ein rein defensives Spiel hat. Dennoch halte ich dafür, dass diese Vertheidigung ohne positiven Nachtheil angewendet werden kann, zwar nicht in der Weise, wie sie Philidor angiebt, durch 3. d2-d4, f7-f5, sondern durch 3. e5-d4:. In einigen Varianten werden die Damen getauscht, und wenn dann Weiss auch eine freiere Entwickelung der Figuren hat, so ist das doch nicht hinreichend, den Gewinn des Spieles herbeizuführen. — Weniger stark als 3. d2-d4 ist 3. Lf1-c4, worauf Schwarz nicht 3. f7-f5 thun darf, wie Philidor empfiehlt, sondern 3. L c8-g4 oder 3. L f8-e7, und die Spiele werden in wenigen Zügen ausgeglichen sein, z. B. 3. Lf1-c4, Lf8-e7; 4. d2-d4, e5-d4:; 5. Dd1-d4:, Sg8-f6 etc. oder: 3. Lf1-c4, Lc8-g4; 4. h2-h3 (4. c2-c3, Lg4-f3:; 5. Dd1-f3:, Sg8-f6; 6. d2-d4, Lf8-e7), Lg4-f3:; 5. Dd1-f3:, Dd8-d7 bei 5. Sg8-f6 oder 5. Dd8-f6 würde Weiss durch 6 Dd1-b3 einen Vortheil erlangen.

3. d2 — d4 f7 — f5, Philidor sagt in den ersten Ausgaben seines Werkes, dass dieser Zug Schwarz in Vortheil bringe, in den späteren scheint er jedoch daran zu zweifeln. Weiss kann nun 4. Lf1-c4 oder 4. d4-e5: thun, und wird bei richtiger Fortsetzung ein überlegenes Spiel haben; falsch wäre 4. e4-f5:

Im ersten Falle.

4. Lf1 — c4	f5 — e4: Variante.
5. Sf3 — e5:	d6 — e5: oder A.
6 Dd1 — h5†	K e8 — d7
7. Dh5 — f5†	K d7 — c6
8. Df5 — e5:	a7 — a6

9. d4 — d5† K c6 — b6
10. L c1 — e3† und muss gewinnen.

A.

5.	d6 — d5	9. S g6 — e7: B.	D d8 — e7:
6. D d1 — h5†	g7 — g6	10. L c1 — g5	S b8 — d7
7. S e5 — g6:	S g8 — f6	11. D e5 — e7:†	K e8 — e7:
8. D h5 — e5†	L f8 — e7	12. L c4 — d5: und muss gewinnen.	

B.

9. S g6 — h8: falsch,		13. D b5 — h5†	K e8 — f8
9.	d5 — c4:	14. D h5 — h7:	L c8 — f5
10 L c1 — g5	S b8 — c6	15 D h7 — h5	K f8 — g7
11. D e5 — b5	D d8 — d4:	16. g2 — g4	L f5 — h7
12. L g5 — f6:	D d4 — f6:	und ist im Vortheil.	

Variante.

4.	e5 — d4:	10. S g5 — e6:	c7 — c5
5. S f3 — g5	S g8 — h6	11. c2 — c3	S b8 — c6
6. 0 — 0	D d8 — f6	12. L c1 — h6:	D f6 — h6:
7. e4 — f5:	L c8 — f5:	13. D d1 — g4	S c6 — e5
8. T f1 — e1†	K e8 — d7	14. S e6 — f8:†	K d7 - e7 A.
9. L c4 — e6†	L f5 — e6:	15. f2 — f4 und gewinnt	

A.

14. . . . . K d7 — d8
15. S f8 — e6† K d8 — e7
16. D g4 — g7:† und gewinnt.

Im zweiten Falle.

4. d4 — e5: f4 — e4:
5. S f3 — g5 d6 — d5
6. e5 — e6 S g8 — h6

7. D d1 — h5† A., dieser Zug wird von einigen Autoren empfohlen, ist aber nicht so gut als 7. S b1 - c3 s. Variante I, oder 7. f2 - f3 s. Variante II, welchen Herr *v. d. Lasa* räth.

7. . . . . g7 — g6
8. D h5 — h3 D d8 — f6
9. c2 — c4 d5 — d4
10. S g5 — e4: D f6 — e6:

Gleiches Spiel.

A.

7. c2 — c4, auch dieser Zug führt zu keinem entscheidenden Resultate.

7. . . . . L f8 — b4†

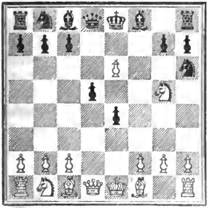
8. S b1 — c3 oder 8. L c1 - d2:, D d8 - g5:; 9. L d2 - b4:, L c8 - e6: etc.

8.	. . . .	d5 — d4	12.	D d4 — e5	e3 — f2†
9.	a2 — a3	e4 — e3	13.	K e1 — f2:	D g5 — h4†
10.	a3 — b4:	D d8 — g5:	14.	g2 — g3	D h4 — d4†
11.	D d1 — d4:	S h6 — f5	15.	D e5 — d4:	S f5 — d4:

Gleiches Spiel.

Variante I.

Schw.



W.

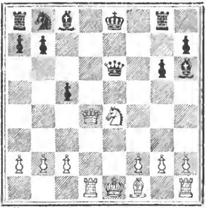
7. S b1 — c3 c7 - c6 A.
8. S g5 — e4: B. d5 — e4:
9. D d1 — h5† g7 — g6
10. D h5 — e5 · T h8 — g8
11. L c1 — h6: L f8 — h6:
12. T a1 — d1 D d8 — e7
13. S c3 — e4: durch diesen Zug kommt Schwarz in eine sehr gefährliche Lage, und wird höchstens remis machen können, während Weiss bei: 13. L f1 - c4, L h6 - g7; 14. D e5 - e4:, L g7-c3†; 15. b2 - c3:, b7 - b5 etc. den Angriff, und, da er um eine Figur schwächer ist, wohl auch die Partie verloren hätte.

13.	. . . .	D e7 — e6:	18.	S e4 — c5:	D e6 — f6
14.	D e5 — d4	c6 — c5	19.	S c5 — d7:	T d8 — d7:
15.	D d4 — a4†	L c8 — d7	20.	T d1 — d7:	K c8 — d7:
16.	L f1 — b5	S b8 — c6	21.	D a4 — a7:	K d7 — c7
17.	0 — 0	0 — 0 — 0	22.	D a7 — a3 u. hat 3 Bauern	

gegen die Figur.

Im 15. Zuge konnte auch auf folgende Art gespielt werden:

Schw.



W.

15. D d4 — d8† K e8 — f7
16. D d8 — c7† D e6 — e7
17. L f1 — c4† L c8 — e6
18. L c4 — e6:† K f7 — e6:
19. S e4 — c5† K e6 — f7†
20. D c7 — e7† K f7 — e7:
21. S c5 — b7: und hat auch hier 3 Bauern für die Figur.

A.

(s. Diagramm S. 101.)

7. . . . . L f8 — b4 nicht gut,
8. D d1 — h5† K e8 — f8

9.	S g7 — f7	D d8 — e8
10.	D h5 — d5:	S h6 — f7:
11	e6 — f7:	D e8 — c6
12.	L f1 — c4 und ist im Vortheil.	

B.

(7. S b1 — c3 c7 — c6)

8. S g5 — h7: L c8 — e6:, offenbar schlecht wäre: 8. T h8 - h7:; 9. D d1 - h5†, K e8 - e7; 10. L c1 - g5† etc.

9.	S h7 — f8:	K e8 — f8:
10.	S c3 — e4:	S h6 — g4
11.	S e4 — g5	D d8 — f6
12	D d1 — d4 und hat das bessere Spiel.	

Variante II.

(s. Diagramm S. 101.)

7.	f2 — f3	S b8 — c6 A. B.
8.	L f1 — b5	D d8 — d6
9.	S b1 — c3	L c8 — c6:
10.	S g5 — e6:	D d6 — e6:
11.	D d1 — d5:	D e6 — d5:
12.	S c3 — d5:	0 — 0 — 0
13.	f3 — e4: und hat einen Bauer mehr.	

A.

7.	L f8 — e7
8. f3 — e4:	L e7 — g5:
9. D d1 — h5†	g7 — g6
10. D h5 — g5:	D d8 — g5:
11. L c1 — g5:	S h6 — g4

12. e4 — d5: und gewinnt.

B.

7.	e4 — f3: nicht gut,
8. D d1 — f3:	T h8 — g8
9. S b1 — c3	c7 — c6
10. D f3 — f7†	S h6 — f7:
11. e6 — f7†	K e8 — d7

12. f7 — g8: D und gewinnt.

Hierbei ist zu bemerken, dass der 9. Zug nicht ausgelassen werden darf; wäre er nicht geschehen, ehe Weiss seine Dame opferte, so würde jetzt Schwarz durch Lf8-b4† die neue Dame sogleich gewinnen. —

Weniger nachtheilig als 3. f7-f5 ist 3. Lc8-g4, doch behält Schwarz für lange Zeit ein eingeengtes Spiel; am besten aber ist: 3. Sg8-f6 oder 3. e5-d4:.

I.

3. d2 — d4	L c8 — g4
4. d4 — e5:	L g4 — f3:

5. g2 — f3:, gar keinen Vortheil gewährt 5. D d1 - f3:, d6 - e5:, 6. L f1 - c4, D d8 - d7; 7. Df3-b3, c7 - c6 etc.

5.	d6 — e5:
6. D d1 — d8†	K e8 — d8:
7. f3 — f4	f7 — f6
8. f4 — e5:	f6 — e5:
9. L c1 — g5†	L f8 — e7

10. T h1 — g1 und steht etwas besser.

II.

3. d2 — d4	S g8 — f6
4. L c1 — g5	e5 — d4:
5. D d1 — d4:	L f8 — e7
6. S b1 — c3	0 — 0

7.	0 — 0 — 0	S b8 — c6
8.	D d4 — d2	L c8 — e6 gleiche Partie.

III.

3.	d2 — d4	e5 — d4:
4.	D d1 — d4:	S b8 — c6 s. Variante,
5.	L f1 — b5	L c8 — d7
6.	L b5 — c6:	L d7 — c6:
7.	L c1 — g5	f7 — f6 od A.
8.	L g5 — h4	S g8 — e7
9.	0 — 0	S e7 — g6
10.	L h4 — g3	D e8 — d7 gleiche Partie.

A

7.	. . . .	S g8 — f6	11.	g2 — g3	f6 — f5
8.	L g5 — f6:	D d8 — f6:	12.	S c3 — d5	L c6 — d5:
9.	D d4 — f6:	g7 — f6:	13.	e4 — d5:	L f8 — g7
10.	S b1 — c3	T h8 — g8	14.	0 — 0 — 0	L g7 — f6

Ziemlich gleiches Spiel.

Variante.

4.	. . . .	S g8 — f6

5. e4 — e5, auf Lc1-g5 oder 5. Sb1-c3 antwortet Schwarz mit Lf8-e7, und rochirt dann mit gleichem Spiele.

5.	. . . .	D d8 — e7 oder A.
6.	L c1 — e3	d6 — e5:
7.	S f3 — e5:	D e7 — b4†
8.	S b1 — d2	D b4 — d4:
9.	L e3 — d4:	L c8 — e6

Gleiche Partie.

A.

5.	. . . .	d6 — e5: weniger gut,
6.	D d4 — d8†	K e8 — d8:
7.	S f3 — e5:	L c8 — e6
8.	L c1 — g5	L f8 — e7, die Spiele

sind wohl auch hier gleich, denn der Verlust der Rochade ist von geringer Bedeutung, da die Damen getauscht sind.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel IX.

I.

London, 1848. Ch. Pl. Chronicle.

Weiss giebt den Damenthurm vor. Der Thurm a1 ist daher vom Brette zu nehmen.

Harrwitz.	Mr. . . .		
1. e2 - e4	e7 - e5	8. D d1 - f3:	D d8 - f6
2. S g1 - f3	d7 - d6	9. D f3 - d5:	L f8 - d6
3. d2 - d4	f7 - f5	10. L f1 - b5†	K e8 - e7
4. d4 - e5:	f5 - e4:	11. S g5 - e4	D f6 - e5
5. S f3 - g5	d6 - d5	12. L c1 - g5†	K e7 - f8
6. e5 - e6	S g8 - h6	13. 0 - 0†	K f8 - g8
7. f2 - f3	e4 - f3:	14. e6 - e7†	D e5 - d5:
		15. T f1 - f8†	mat.

II.

Wien, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	Hampe.		
1. e2 - e4	e7 - e5	10. L c1 - d2	S g8 - e7
2. S g1 - f3	d7 - d6	11. 0 - 0 - 0	D g6 - a6
3. d2 - d4	e5 - d4:	12. S c3 - b5	L b4 - d6
4. S f3 - d4:	d6 - d5	13. D e2 - c4	K d8 - e8
5. e4 - d5:	D d8 - d5:	14. T h1 - e1	K e8 - f8
6. S b1 - c3	L f8 - b4	16. L f3 - h5	g7 - g6
7. L f1 - e2	D d5 - g2:	15. L d2 - h6†	K f8 - e8
8. L e2 - f3	D g2 - g6	17. S b5 - d6:	D a6 - d6
9. D d1 - e2†	K e8 - d8	18. S d4 - b5	aufgegeben.

III.

London, 1853. British Chess Review.

Löwenthal.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	7. L c1 - g5	L c8 - e6
2. S g1 - f3	d7 - d6	8. L g5 - f6:	L e7 - f6:
3. L f1 - c4	L f8 - e7	9: L c4 - b3	S c6 - e7
4. d2 - d3	S g8 - f6	10. S c3 - e2	c7 - c6
5. S b1 - c3	0 - 0	11. L b3 - e6:	f7 - e6:
6. h2 - h3	S b8 - c6	12. c2 - c3	d6 - d5
		13. D d1 - b3	D d8 - b6

14.	0 - 0	S e7 - g6	28	T b2 - b4:	T a8 - c8
15.	D b3 - b6:	a7 - b6:	29.	S c1 - d3	b5 - c4:
16.	g2 - g3	d5 - e4:, besser L f6 - d8,	30.	T b4 - b7†	K f7 - f6
			31.	T d2 - c2	T a5 - a3
17.	d3 - e4:	T a8 - a4	32.	S d3 - b2	T a3 - a2:
18.	S f3 - d2	L f6 - g5	33.	T c2 - c4:	T a2 - b2:
19.	b2 - b3	T a4 - a6	34.	T c4 - c8:	T b2 - b7:
20.	T f1 - d1	b6 - b5	35.	T c8 - f8†	K f6 - e7
21.	h3 - h4	Lg5 - d2:	36.	T f8 - a8	T b7 - b4
22.	T d1 - d2:	T f8 - a8	37.	f2 - f3	T b4 - b2
23.	S e2 - c1	S g6 - f8	38.	T a8 - a5	K e7 - f6
24.	T a1 - b1	c6 - c5	39.	g3 - g4	h7 - h6
25.	T b1 - b2	K g8 - f7	40.	T a5 - a7	g7 - g5
26.	c3 - c4	Ta6 - a5	41.	h4 - h5	T b2 - g2†
27.	b3 - b4	c5 - b4:		remis.	

IV.

London, 1853. British Chess Review.

	Löwenthal.	Harrwitz.			
1.	e2 - e4	e7 - e5	20.	a2 - a4	D d7 - e6
2.	S g1 - f3	d7 - d6	21.	S c4 - e3	T h8 - h7
3.	d2 - d4	e5 - d4:	22.	S c3 - e2	T h7 - d7
4.	D d1 - d4:	S b8 - c6	23.	c2 - c4	d6 - d5
5	L f1 - b5	Lc8 - d7	24	c4 - d5:	c6 - d5:
6.	L b5 - c6:	L d7 - c6:	25.	T d1 - c1†	K c8 - b8
7.	L c1 - g5	f7 - f6	26.	e4 - d5:	L b7 - d5:
8.	L g5 - h4	S g8 - e7	27.	S e3 - d5:	T d7 - d5:
9.	0 - 0	S e7 - g6	28.	D d3 - e4	L f8 - c5†
10.	L h4 - g3	D d8 - d7	29.	K g1 - h2	a7 - a5
11.	S b1 - c3	h7 - h5	30.	f3 - f4	g5 - g4
12.	h2 - h3	h5 - h4	31.	h3 - g4:	D e6 - g4:
13.	L g3 - h2	S g6 - e5	32.	T c1 - c2	e5 - f4:
14.	S f3 - d2	g7 - g5	33.	T a1 - f1	L c5 - d6
15.	f2 - f3	b7 - b6	34.	T f1 - f3	L d6 - c7
16.	L h2 - e5:	f6 - e5:	35.	T c2 - c7:	K b8 - c7:
17.	D d4 - d3	0 - 0 - 0	36.	S e2 - f4:	K c7 - b8
18.	S d2 - c4	L c6 - b7	37.	T f3 - b3	K b8 - a7
19.	T f1 - d1	c7 - c6	38.	D e4 - e3	T d5 - d6
			39.	T b3 - c3	T d8 - c8

40. T c3 - b3	T c8 - c4	45 K h2 - h1 auf T f3-g3: wäre Weiss in 4 Zügen mat geworden.	
41. S f4 - h3	T d6 - g6		
42. D e3 - d2	T c4 - a4:	45.	T a4 - a1†
43. T b3 - d3	T g6 - g7	46. S h3 - g1	T a1 - g1†
44. T d3 - f3	D g4 - g3†	47. K h1 - g1:	D g3 - f3: u. gewinnt.

V.

Paris, 1858.

Morphy.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	21. S d5 - f4	D d6 - b6
2. S g1 - f3	d7 - d6	22. D e3 - e2	T f8 - f7
3. d2 - d4	e5 - d4:	23. D e2 - c4	D b6 - f6
4. D d1 - d4:	S b8 - c6	24. S f4 - h5	D f6 - e7
5. L f1 - b5	L c8 - d7	25. T d1 - e1	D e7 - d7
6. L b5 - c6:	L d7 - c6:	26. a2 - a3	S e8 - d6
7. L c1 - g5	S g8 - f6	27. D c4 - d4	T a8 - g8
8. S b1 - c3	L f8 - e7	28. T g1 - g2	b7 - b6
9 0 - 0 - 0	0 - 0	29. T e1 - g1	S d6 - e8
10. T h1 - e1	h7 - h6	30. D d4 - c3	f5 - f4 entscheidend,
11. L g5 - h4	S f6 - e8	31. T g1 - h1	g7 - g6
12. L h4 - e7:	D d8 - e7:	32. T h1 - g1	D d7 - d5
13. e4 - e5	L c6 - f3:	33. D c3 - e1	D d5 - h5:
14. g2 - f3:	D e7 - g5†	34. T g2 - g5	D h5 - f3:
15. K c1 - b1	d6 - e5:	35. D e1 - e6	T f7 - f6
16. T e1 - e5:	D g5 - g2	36. D e6 - e7†	T g8 - g7
17. S c3 - d5	D g2 - h2:	37. D e7 - e8:	h6 - g5:
18. T e5 - e1	D h2 - d6	38. D e8 - e1	D f3 - c6
19. T e1 - g1	K g8 - h7	39. f2 - f3	T f6 - e6
20. D d4 - e3	f7 - f5	40. D e1 - f2	T g7 - e7 und gewinnt

X. Capitel.

Russisches Springerspiel.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sg8 — f6

I.

3.	Sb1 — c3	Sb8 — c6 oder A.
4.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
5.	0 — 0	0 — 0
6.	d2 — d3	d7 — d6 gleiches Spiel.

A.

3.	. . . .	Lf8 — b4

4. Lf1 — c4 oder auch 4. Sf3-e5:, Lb4-c3:; 5. d2-c3:, d7-d6; 6. Se5-f3, Sf6-e4: gleiches Spiel.

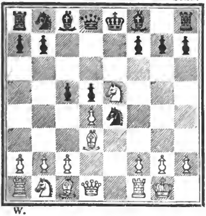
4.	. . . .	0 — 0
5.	Sc3 — d5	Sf6 — d5:
6.	Lc4 — d5:	c7 — c6
7.	Ld5 — b3	d7 — d5
8.	Dd1 — e2	Lc8 — g4
9.	c2 — c3	Lb4 — d6
10.	d2 — d3 gleiches Spiel.	

II.

3. d2 — d4 Sf6 — e4: oder auch e5-d4:; 4. e4-e5, Sf6-e4; 5. Dd1-e2, Se4-c5; 6 Sf3-d4:. Sc5-e6 gleiche Partie.

4.	Lf1 — d3	d7 — d5
5.	Sf3 — e5: auf 5. d4-e5: folgt Sb8-c6	
5.	. . . .	c7 — c5
6.	0 — 0	Lf8 — d6 oder A.
7.	f2 — f4	0 — 0
8.	Lc1 — e3	c5 — d4:
9.	Lc3 — d4:	f7 — f6
10.	Se5 — g4	f6 — f5
11.	Sg4 — e5	Sb8 — c6
12.	Se5 — c6:	b7 - c6: gleiches Spiel.

Schw.



W.

A.

(s. das Diagramm.)

6. . . . . c5 – d4: nicht gut,
7. L d3 – b5† L c8 – d7
8. S e5 – d7: S b8 – d7:
9. D d1 – d4: S e4 – f6
10. T f1 – e1† L f8 – e7
11. D d4 e5 und steht besser.

III.

3. L f1 – c4 S f6 – e4: durch S b8-c6 entstünde das Zweispringerspiel; s. dieses.
4. D d1 – e2 oder S b1 - c3 wie in der Läuferpartie.

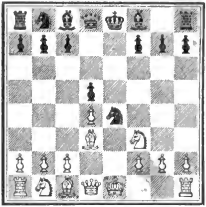
4.	d7 – d5
5. d2 – d3	S e4 – c5
6. D e2 – e5†	L c8 – e6
7. L c4 – b3	S b8 – c6
8. D e5 – e2	L f8 – d6
9. 0 – 0	0 – 0 gleiche Partie.

IV.

3. S f3 – e5:	d7 – d6	10. D c2 – b3	d5 – c4:
	s. Variante I. u. II.	11. D b3 – b7:	c7 – c6
4. S e5 – f3	S f6 – e4:	12. L d3 – e4:	f5 – e4:
5. d2 – d4	d6 – d5	13. S f3 – g5	L e6 – f5
6. L f1 – d3	L f8 – d6	14. S b1 – c3	D d8 – d7
7. 0 – 0	0 – 0	15. D b7 – d7:	S b8 – d7:
8. c2 – c4	L c8 – e6	16. S g5 – e4:	und hat einen Bauer mehr.
9. D d1 – c2	f7 – f5		

Dies ist der Anfang einer Correspondenz-Partie zwischen Pesth und Paris. Schwarz hätte 6. L f8 - e7 ziehen sollen, wie *Jänisch* empfiehlt, und den Zug c2 - c4 zu verhindern suchen, z B. (s. d. folgende Diagr.):

Schw.



W.

6.	. . . .	L f8 — e7
7.	0 — 0	S e4 — d6
8	L c1 — f4	L c8 — e6
9.	S b1 — d2	S b8 — d7
10.	T f1 — e1	0 — 0

Gleiches Spiel.

Variante I.

3.	. . . .	S f6 — e4:
4.	D d1 — e2	D d8 — e7
5.	D e2 — e4:	d7 — d6
6.	d2 — d4	f7 f6
7.	f2 — f4	S b8 — d7
8.	S b1 — c3	f6 — e5:
9.	f4 — e5:	d6 — e5:
10.	S c3 — d5	S d7 — f6

11. S d5 — e7: auf 11. L f1-b5† muss K e8 - d8 geschehen.

11.	. . . .	S f6 — e4:

Die Fortsetzung sehe man No. I. der gespielten Partieen zu diesem Capitel.

Variante II

3.	. . . .	D d8 — e7
4.	d2 — d4	d7 — d6
5.	S e5 — f3	D e7 — e4†
6.	L f1 — e2	L c8 — f5
7.	c2 — c4	D e4 — c2
8.	D d1 — c2:	L f5 — c2:
9.	S b1 — c3	c7 — c6
10.	L c1 — f4	L f8 — e7
11.	T a1 — c1	L c2 — f5

Weiss ist besser entwickelt.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel X.

I.

Paris, 1845. Cinquante Parties.

	Alexandre.	Kieseritzky.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S g8 - f6
3.	S f3 - e5:	S f6 - e4:
4.	D d1 - e2	D d8 - e7
5.	D e2 - e4:	d7 - d6
6.	d2 - d4	f7 - f6
7.	f2 - f4	S b8 - d7
8.	S b1 - c3	f6 - e5:
9.	f4 - e5:	d6 - e5:

10. S c3 - d5	S d7 - f6	24. T f3 - g3	T f6 - f1†
11. S d5 - e7:	S f6 - e4:	25. K d1 - e2	T f8 - f2†
12. S e7 - c8:	e5 - d4:	26. K e2 - d3	g7 - g6
13. L f1 - d3	L f8 - b4†	27. T d4 - h4	T f1 - d1†
14. K e1 - e2	S e4 - f6	28. K d3 - c3	T d1 - c1
15. L d3 - f5	S f6 - d7	29. T h4 - h7†	K d7 - c6
16. T h1 - d1	T a8 - c8:	30. T g3 - g6:	T c1 - c2†
17. T d1 - d4:	L b4 - d6	31. K c3 - d3	T c2 - b2:
18. L c1 - f4	T h8 - f8	32. T g6 - g7	T f2 - g2:
19. L f5 - d7†	K e8 - d7:	33. T g7 - c7†	K c6 - d5
20. T a1 - f1	T c8 - e8†	34. T c7 - b7:	T b2 - a2:
21. K e2 - d1	T e8 - e6	35. T b7 - a7:	T g2 - h2:
22. T f1 - f3	T e6 - f6	36. T a7 - a2:	T h2 - h7:
23. L f4 - d6:	c7 - d6:	37. T a2 - a5†	K d5 - e6
			remis.

II.

London, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	Löwenthal.		
1. e2 - e4	e7 - e5	20. T a1 - e1	c7 - c6
2. S g1 - f3	S g8 - f6	21 S f3 - e5	S f5 - d6
3. S f3 - e5:	d7 - d6	22. L e3 - d2	S g3 - f5
4. S e5 - f3	S f6 - e4:	23. g2 - g4	S f5 - e7
5. d2 - d4	d6 - d5	24. f4 - f5	f7 - f6
6. L f1 - d3	L f8 - d6	25. S e5 - f3	D d8 - d7
7. 0 - 0	0 - 0	26. T f2 - e2	T a8 - e8
8. c2 - c4	S e4 - f6	27. S f3 - h4	L b4 - c3:
9. S b1 - c3	d5 - c4:	28. b2 - c3:	S d6 - b5
10. L d3 - c4:	S b8 - c6	29. S h4 - g2	S e7 - c8
11. h2 - h3	h7 - h6	30. S g2 - f4	T e8 - e2:
12. L c1 - e3	L c8 - f5	31. T e1 - e2:	S c8 - d6
13. S f3 - h4	L f5 - h7	32. S f4 - e6	T f8 - c8
14. f2 - f4	S f6 - e4	33. L d2 - f4	S d6 - e8
15. S h4 - f3	S e4 - g3	34. S e6 - c5	D d7 - f7
16. T f1 - f2	S c6 - e7	35. c4 - c3	S b5 - d6
17. D d1 - d2	L d6 - b4	36. T e2 - e6	T c8 - d8
18. L c4 - d3	L h7 - d3:	37. d4 - d5	c6 - d5:
19. D d2 - d3:	S e7 - f5	38. D d3 - d5:	b7 - b6
		39. L f4 - d6:	b6 - c5:

40. D d5 - c5:	S e8 - d6:	43. D d6 - b8†	K g8 - h7
41. T e6 - d6:	T d8 - d6:	44. D b8 - a7:	D c4 - c1†
42. D c5 - d6:	D f7 - c4:	45. K g1 - g2	D c1 - c6†
			remis.

XI. Capitel.

Das Gambit im Nachzuge.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 f7 — f5

Dies ist ein gewagtes Spiel und darf daher nur gegen einen schwächeren Gegner angewendet werden. (Die folgenden Varianten, welche sich durch ihre Genauigkeit auszeichnen, sind grösstentheils dem *Bilguer*'schen Handbuche entlehnt.)

I.

3. e4 — f5: falsch, Schwarz bekommt jetzt das bessere Spiel, wenn er 3. d7-d6 zieht; 3. D d8-f6 oder 3. e5-e4 würden die Spiele nur ausgleichen

3. . . . . d7 — d6
4. d2 — d4 e5 — e4
5. S f3 — g5 L c8 — f5:
6. D d1 — e2 d6 — d5
7. D e2 — b5† S b8 — c6
8. D b5 — b7: auf c2-c3 würde T a8-b8 folgen,
8. . . . . S c6 — d4:
9. L f1 — b5† S d4 — b5:
10. D b7 — b5† D d8 — d7
11. D b5 — b7 T a8 — c8
12. D b7 — a7: auf S b1-c3 folgt c7-c6,
12. . . . . h7 — h6
13. S g5 — h3 L f5 — h3:
14. g2 — h3: D d7 — h3: und steht besser.

Zu dieser Variante muss ich bemerken, dass Weiss mindestens gleiches Spiel gemacht hätte, wenn er im 6ten Zuge g2-g4 statt Dd1-e2 gethan hätte; z. B.:

6. g2 — g4 Lf5 — g6 der beste Zug, auf Lf5-d7; 7. Sg5-e4:, Dd8-e7; 8. Dd1-e2, Ld7-c6; 9. Sb1-c3 wäre der Bauer auf e4 ohne Ersatz verloren; für 6. h7-h6 s. A.; durch 6. Lf8-e7; 7. g4-f5:, Le7-g5:; 8 Dd1-h5† verliert Schwarz offenbar.

7.	S g5 — e6	D d8 — d7
8.	d4 — d5	L g6 — f7
9.	S e6 — f8:	K e8 — f8:
10.	c2 — c4	S g8 — f6
11.	h2 — h3	c7 — c6
12.	S b1 — c3	h7 — h6
13.	L f1 — g2	D d7 — e7
14.	D d1 — e2 und gewinnt den Bauer auf e4.	

A.

6.	(g2 — g4)	h7 — h6
7.	g4 — f5:	h6 — g5:
8.	D d1 — g4	T h8 — h4
9.	D g4 — g5:	D d8 — g5:
10.	L c1 — g5:	T h4 — h5
11.	h2 — h4	L f8 — e7
12.	L f1 — e2	T h5 — h7
13.	L g5 — e7: noch einfacher wäre Th1-g1,	
13.	. . . .	S g8 — e7:
14.	L e2 — g4	S b8 — c6
15.	c2 — c3 und steht besser.	

II.

3. L f1 — c4 S b8 — c6 s. Variante I. und II., durch 3. d7-d6 ergiebt sich dieselbe Stellung, wie in der *Philidor*'schen Vertheidigung.

4.	d2 — d4	d7 — d6	9.	L c4 — b3	b5 — b4
5.	S f3 — g5	S g8 — h6	10.	S c3 — e2	f5 — e4:
6.	d4 — d5	S c6 — e7	11.	0 — 0	L c8 — f5
7.	S b1 — c3	c7 — c6	12	S e2 — g3	L f5 — g4
8.	f2 — f4	b7 — b5	13.	D d1 — e1 u. steht besser.	

Variante I.

3.	S g8 — f6
4. S f3 — e5:	D d8 — e7
5. d2 — d4	d7 — d6
6. S e5 — f7	T h8 — g8 oder A.
7. S b1 — c3	d6 — d5
8. S c3 — d5:	D e7 — e4†
9. D d1 — e2	D e4 — e2†
10. K e1 — e2:	K e8 — f7:
11. S d5 — f6†	K f7 — f6:

12. L c4 — g8: und ist im Vortheil. Schwarz konnte 10. Sf6—d5: thun, doch bleibt er ebenfalls im Nachtheil, nach den Zügen: 11. Lc4—d5:, g7—g6; 12. Sf7-d6†, Lf8-d6:; 13. Ld5-g8: etc.

A.

6.	d6 — d5
7. S f7 — h8:	d5 — c4:
8. e4 — e5	S f6 — e4 besser S f6-d5
9. D d1 — h5†	g7 — g6
10. S h8 — g6:	h7 — g6:
11. D h5 — g6†	K e8 — d8 auf D e7-f7

gewinnt 12. Dg6-f7†, Ke8-f7:; 13. f2-f3.

12. 0 — 0 und gewinnt den Springer.

Variante II.

3. . . . . f5 — e4:

4. S f3 — e5: auf 4. Lc4 — g8:, Th8 — g8:; 5. Sf3-e5:, Dd8-g5; 6. Se5-g4, d7-d5 hätte Schwarz das bessere Spiel.

4. . . . . D d8 — g5 vielleicht wäre hier d7 — d5 noch das Beste; es könnte folgen: 5. Dd1-h5†, g7-g6; 6. Se5-g6:, Sg8-f6; 7. Dh5-e5†, Lf8-e7; 8. Sg6-e7:, Dd8-e7:; 9. De5-e7†, Ke8-e7:; 10. Lc4-e2, Th8-g8. Weiss hat einen Bauer mehr, doch ist Schwarz besser entwickelt.

5. d2 — d4 oder A.	D g5 — g2:
6. D d1 — h5†	g7 — g6
7. L c4 — f7†	K e8 — d8
8. L f7 — g6:	D g2 — h1†

9. K e1 — e2 D h1 — c1: der einzige Zug, um nicht zu verlieren; jetzt ist das Spiel remis durch

10. S e5 — f7† K d8 — e8

11. S f7 — d6† K e8 — d8; auf K e8 - e7 würde 12. Dh5-e5†, Ke7-d8; 13. Sd6-f7† Mat erfolgen.

A.

5. S e5 — f7 D g5 — g2:
6. T h1 — f1 d7 — d5
7. S f7 — h8: am besten,
7. . . . . d5 — c4:
8. D d1 — h5† g7 — g6
9. D h5 — h7: L c8 — e6
10. D h7 — g6† D g2 — g6:
11. S h8 — g6: L f8 — d6
12. f2 — f4 e4 — f3:
13. T f1 — f3: S b8 — c6
14. d2 — d3 c4 — d3:
15. c2 — d3: S c6 — b4
16. L c1 — f4 L e6 — f7 giebt S b4-c2 Schach und nimmt dann a1, so folgt L f4-d6: u. Schwarz darf den Läufer nicht nehmen, weil er durch T f3-f8† verlieren würde.
17. L f4 — d6: c7 — d6:
18. S g6 — h8 L f7 — h5
19. T f3 — f5 L h5 — g4
20. T f5 — g5 S g8 — f6
21. K e1 — d2 und gewinnt.

III.

3. S f3 — e5: D d8 — f6 am besten,
4. d2 — d4 f5 — e4: s. Variante,
5. L f1 — c4 c7 — c6 bei Sg8-e7; 6. Sb1-c3, Df6-f5; 7. Sc3-b5, Sb8-a6; 8. Se5-f7 müsste Schwarz den Thurm h8 nehmen lassen, da ihm ein verderbliches Schach auf d6 droht.
6. L c4 — f7† K e8 — e7 auf Ke8-d8 folgt 7. Lf7-g8:, Th8-g8:; 8 Lc1-g5, Df6-g5:; 9. Se5-f7† und gewinnt die Dame.

7. h2 — h4	h7 — h6
8. D d1 — h5	K e7 — d6
9. L c1 — g5	h6 — g5:

10. D h5 — h8: und wird gewinnen.

Variante.

4.	d7 — d6
5. S e5 — c4	f5 — e4:
6. S b1 — c3	S g8 — e7 s. A., B., C.
7. d4 — d5	D f6 — g6 oder L c8-f5;

8. g2-g4, L f5-g6; 9. L f1-g2 u. s. w.

8. D d1 — d4	L c8 — f5

9. S c3 — b5 und gewinnt einen Bauer.

A.

6.	L c8 — f5	10. S c3 — e4:	D f6 — e6
7. g2 — g4	L f5 — g6	11. D d1 — e2	d6 — d5
8. L f1 — g2	c7 — c6	12. S e4 — d6†	K e8 — e7
9. L g2 — e4:	L g6 — e4:	13. S d6 — f5† und bleibt im Vortheil.	

B.

6.	D f6 — g6
7. f2 — f3	e4 — f3: bei S g8 - f6;

8. f3-e4:, S f6-e4:; 9. D d1-e2, L c8-f5; 10. S c4-d2 verliert Schwarz eine Figur.

8. D d1 — f3:	S g8 — f6
9. L f1 — d3	D f6 — g4
10. D f3 — e3†	L f8 — e7

11. 0 — 0 und steht besser.

C.

6.	c7 — c6
7. S c3 — e4:	D f6 — e6
8. D d1 — e2	d6 — d5

9. S e4 — d6† giebt S c4-d6 Schach, so folgt K e8-d8; 10. S e4-g5, D e6-e2†; 11. L f1-e2:, L f8-d6:; 12. S g5-f7†, K d8-e7; 13. S f7-h8:, L c8-e6; 14. L e2-d3, S g8-f6; 15. L c1-g5, S b8-d7; 16. S h8-g6†, h7-g6:; 17. L d3-g6: und Weiss wird nicht gewinnen.

9.	K e8 - d7
10. S d6 — f7	d5 — c4:

11.	D e2 — e6†	K d7 — e6 :
12.	L f1 — c4†	K e6 — e7
13.	S f7 — h8 :	L c8 — e6
14.	L c4 — d3	S g8 — f6
15.	L c1 — g5	L e6 — g8

16. 0 — 0 und ist im Vortheil, denn der Springer kann nur durch g7-g6 gewonnen werden, und dann nimmt Weiss die zwei Bauern dafür.

Gespielte Particen als Beispiele zu Cap. XI.

I.

Ch. Pl. Chronicle. 1846.

Slous.	Bone.		
1. e2 - e4	e7 - e5	12. L c1 - h6	S b8 - d7
2. S g1 - f3	f7 - f5	13. D h8 - g8	S h2 - f1 :
3. S f3 - e5 :	D d8 - e7	14. L e2 - f1 :	D g2 - g1
4. D d1 - h5†	g7 - g6	15. S b1 - d2	c7 - c6
5. S e5 - g6 :	D e7 - e4†	16. S d2 - f3	D g1 - h1
6. L f1 - e2	S g8 - f6	17. S f3 - g5	D h1 - d5
7. D h5 - h3	h7 - g6 :	18. D g8 - g6†	K e8 - e7
8. D h3 - h8 :	D e4 - g2 :	19. L f1 - g2	D d5 - e5†
9. T h1 - f1	S f6 - g4	20. K e1 - f1	D e5 - f6
10. h2 - h3	S g4 - h2	21. T a1 - e1†	S d7 - e5
11. d2 - d3	d7 - d6	22. L h6 - f8 :	D f6 - f8 :
		23. f2 - f4 und gewinnt.	

II.

London, 1851.

Harrwitz.	Löwenthal.		
1. e2 - e4	e7 - e5	7. D d1 - h5†	g7 - g6
2. S g1 - f3	f7 - f5	8. S e5 - g6 :	S d5 - f6
3. S f3 - e5 :	S g8 - f6	9. D h5 - e5†	L f8 - e7
4. S b1 - c3	f5 - e4 :	10. S g6 - h8 :	S b8 - c6
5. L f1 - c4	d7 - d5	11. L c4 - f7†	K e8 - f8
6. S c3 - d5 :	S f6 - d5 :	12 D e5 - g5	S f6 - g4
		13. D g5 - g8‡	

XII. Capitel.

Das Spiel vom Damenläuferbauer.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	c2 — c3	

Diese Eröffnung ist ganz sicher für den Anziehenden und gewährt ihm eine vortheilhafte Stellung, obwohl keinen starken Angriff.

I.

3. c2 — c3 f7 — f5, *Ponziani* empfiehlt diesen Zug, er giebt aber kein gutes Spiel.

4.	d2 — d4	f5 — e4:
5.	S f3 — e5:	S g8 — f6
6.	L f1 — b5	L f8 — d6
7.	S e5 — c6: oder A., B., C.	
7.	. . . .	b7 — c6:
8.	L b5 — c4	L d6 — e7
9.	L c1 — g5	d7 — d5
10.	L c4 — b3	0 — 0 u. steht besser.

A.

7.	L b5 — c6:	d7 — c6:, auch b7-c6:
8.	f2 — f4	e4 — f3:
9.	S e5 — f3:	0 — 0 = Spiel.

B.

7.	L c1 — f4	D d8 — e7
8.	L b5 — c6:	d7 — c6:
9.	0 — 0	0 — 0 = Spiel.

C.

9.	f2 — f4	e4 — f3:
8.	S e5 — f3:	0 — 0
9.	L b5 — c4†	K g8 — h8
10.	S f3 — g5	D d8 — e8†
11.	D d1 — e2	D e8 — e2†
12.	K e1 — e2:	L c6 — d8 = Spiel.

II.

3.	. . . .	S g8 — f6
4.	d2 — d4	S g6 — e4:

5. d4 — e5: d7 — d5, auch d7-d6 ist gut, wie *Jänisch* ausführt, auf 5. Lf8-c5 aber gewinnt 6. D d1-d5.

6. L f1 — b5 L f8 — c5
7. S f3 — d4 0 — 0
8. L b5 — c6: b7 — c6:
9. 0 — 0 L c8 - a6, besser L c8-d7
10. T f1 — e1 od. A. h7 — h6
11. L c1 — e3 D d8 — d7
12. f2 — f3 S e4 — g5
13. L e3 — g5: h6 — g5:
14. K g1 — h1 und steht besser.

A.

10. S d4 — e2 D d8 — h4
11. L e1 — e3, noch schlechter wäre 11. g2-g3, D h4-h5; 12. S e2-f4, D h5-d1:; 13. T f1-d1:, S e4-f2:;
11. . . . . L c5 — e3:
12. f2 — e3: D h4 — g5:
13. T f1 — f3 D g5 - e5: u. steht besser.

III.

3. . . . . L f8 — c5 nicht gut,
4. b2 — b4 L c5 — b6
5. b4 — b5 S c6 - a5, besser S c6 - b8
6. S f3 — e5: D d8 — e7
7. d2 — d4 d7 — d6
8. L c1 — a3 f7 — f6
9. S e5 — f3 D e7 — e4†
10. L f1 — e2 S g8 — h6
11. 0 — 0 0 — 0
12. L e2 — d3 D e4 — g4
13. L a3 — b4 und steht besser.

IV.

3. . . . . d7 — d5
4. L f1 — b5 D d8 — d6; diese Vertheidigung wurde von Herrn *Horwitz* in einer Partie gegen mich angewendet, sie ist nicht so gut als d5-e4: s. Variante,
5. e4 — d5: D d6 — d5:
6. L b5 — c6† b7 — c6:

7.	D d1 — e2	L f8 — d6
8.	d2 — d4	L c8 — g4
9.	S b1 — d2	f7 — f6
10.	0 — 0	S g8 — e7, durch diesen

Zug verliert Schwarz eine Figur; einen Bauer musste er edoch verlieren, und hätte ein unbequemes Spiel gehabt.

11.	c3 — c4	D d5 — e6
12.	c4 — c5 und muss gewinnen.	

Variante.

4.	. . . .	d5 — e4:
5.	S f3 — e5:	D d8 — d5
6.	D d1 — a4	S g8 — e7
7.	f2 — f4	e4 — f3:
8.	S e5 — f3:	L c8 — e6
9.	0 — 0	0 — 0 — 0
10.	d2 — d4	a7 — a6 = Partie.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XII.

I.

London, 1846.

Harrwitz.	Horwitz.		Harrwitz.	Horwitz.
1.	e2 - e4	e7 - e5	15. e5 - f6:	T h8 - e8†
2.	S g1 - f3	S b8 - c6	16. K e1 - d1	g7 - g6
3.	c2 - c3	d7 - d5	17. c3 - c4	T e8 - e5
4.	L f1 - b5	L c8 - g4 nicht gut,	18. D d5 - f7:	D b8 - b7
			19. D f7 - g8†	T e5 - e8
5.	D d1 - a4	L g4 - f3:	20. D g8 - d5	D b7 - d5:
6.	L b5 - c6†	b7 - c6:	21. c4 - d5:	K d8 - d7
7.	D a4 - c6†	K e8 - e7	22. L a3 - d6:	K d7 - d6:
8.	g2 - f3:	S g8 - f6	23. T g1 - g5	T e8 - e5
9.	b2 - b3	D d8 - b8	24. f3 - f4	T e5 - d5:
10.	L c1 - a3†	K e7 - d8	25. S b1 - d2	T d5 - f5
11.	T h1 - g1	S f6 - e8	26. T g5 - f5:	g6 - f5:
12.	D c6 - d5†	L f8 - d6	27. S d2 - f3	K d6 - e6
13.	d2 - d4	e5 - d4:	28. S f3 - d4†	K e6 - f6:
14.	e4 - e5	S e8 - f6		

28. K d1 - c2	T a8 - g8	34. K c2 - c3	h7 - h5
30. T a1 - e1	T g8 - g2	35. a2 - a4	h5 - h4
31. T e1 - e6†	K f6 - f7	36. T e2 - e6†	K f6 - f7
32. T e6 - e2	K f7 - f6	37. T e6 - h6	Aufgegeben.
33. f2 - f3	T g2 - g7		

II.

London, 1846.

Harrwitz.	Horwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	25. D f2 - f4	T a8 - e8
2. S g1 - f3	S b8 - c6	26. c3 - c4	c7 - c6
3. c2 - c3	g7 - g6	27. S a3 - c2	c6 - d5:
4. L f1 - c4	L f8 - g7	28. e4 - d5:	L d7 - f5
5. d2 - d4	d7 - d6	29. T f1 - e1	D e7 - f7
6. 0 - 0	D d8 - e7	30. T e1 - e8†	D f7 - e8:
7. S f3 - g5	S g8 - h6	31. S c2 - e3	D e8 - e4
8. d4 - d5	S c6 - d8	32. D f4 - e4:	L f5 - e4:
9. f2 - f4	0 - 0	33. b2 - b4	b7 - b6
10. f4 - e5:	S h6 - g4	34. K g1 - f2	K g8 - f7
11. e5 - e6	S g4 - e5	35. K f2 - e2	K f7 - f6
12. e6 - f7†	S d8 - f7:	36. K e2 - d2	K f6 - e5
13. S g5 - f7:	S e5 - c4:	37. K d2 - c3	h7 - h5
14. S f7 - h6†	K g8 - h8	38. g2 - g3	L e4 - b1
15. T f1 - f8†	L g7 - f8:	39. S e3 - f1	b6 - b5
16. D d1 - d4†	S c4 - e5	40. a2 - a3	b5 - c4:
17. S b1 - a3	D e7 - h4	41. S f1 - d2	L b1 - a2
18. L c1 - g5	D h4 - h5	42. S d2 - c4†	K e5 - d5:
19. S h6 - f7†	K h8 - g8	43. S c4 - a5	K d5 - e4
20. S f7 - e5:	L f8 - g7	44. b4 - b5	K e5 - e3
21. D d4 - f2	L g7 - e5:	45. a3 - a4	d6 - d5
22. L g5 - f4	L c8 - d7	46. K c3 - b2	L a2 - c4
23. L f4 - e5:	D h5 - e5:	47. S a5 - c4†	d5 - c4:
24. T a1 - f1	D e5 - e7	48. K b2 - c3 und gewinnt.	

III.

Breslau, 1848.

Harrwitz.	Anderssen.		
1. e2 - e4	e7 - e5	2. S g1 - f3	S b8 - c6
		3. c2 - c3	d7 - d5

4.	L f1 - b5	d5 - e4:
5.	S f3 - e5:	D d8 - d5
6.	D d1 - a4	S g8 - e7
7.	f2 - f4	e4 - f3:
8.	S e5 - f3:	L c8 - e6
9.	0 - 0	0 - 0 - 0
10.	d2 - d4	D d5 - h5
11.	c3 - c4	L e6 - g4
12.	d4 - d5	S e7 - f5
13.	L c1 - f4	L f8 - c5†
14.	K g1 - h1	S c6 - e7
15.	b2 - b4	L c5 - d4
16.	S f3 - d4:	S f5 - d4:
17.	S b1 - c3	K c8 - b8
18.	L f4 - e3	S d4 - b5:
19.	S c3 - b5:	a7 - a6
20.	S b5 - c7:	K b8 - c7:
21.	d5 - d6†	K c7 - d6:
22.	L e3 - f4†	K d6 - e6
23.	T a1 - e1†	L g4 - e2
24.	T f1 - f2	S e7 - f5
25.	T e1 - e2†	K e6 - f6
26.	L f4 - e5†	K f6 - g6
27.	g2 - g4	D h5 - g4†
28.	T f2 - g2	h7 - h5
29.	T g2 - g4†	h5 - g4:
30.	D a4 - c2	T h8 - h3
31.	D c2 - e4	K g6 - g5
32.	D e4 - f4†	Aufgegeben.

IV.

London, 1849.

	Harrwitz.	Slous.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	c2 - c3	d7 - d6
4.	d2 - d4	e5 - d4:
5.	c3 - d4:	L f8 - e7
6.	S b1 - c3	S g8 - f6
7.	L f1 - d3	L h5 - g6
8.	L c1 - e3	0 - 0
9.	h2 - h3	L g4 - h5
10.	g2 - g4	L h5 - g6
11.	h3 - h4	h7 - h5
12.	S f3 - h2	D d8 - d7
13.	g4 - g5	S f6 - h7
14.	f2 - f4	f7 - f5
15.	L d3 - c4†	K g8 - h8
16.	d4 - d5	S c6 - d8
17.	e4 - e5	d6 - e5:
18.	f4 - e5:	f5 - f4
19.	L e3 - f2	D d7 - h3
20.	d5 - d6	c7 - d6:
21.	e5 - d6:	L e7 - g5:
22.	h4 - g5:	D h3 - g2
23.	D d1 - f3	T f8 - e8†
24.	L c4 - e2	D g2 - g5:
25.	0 - 0 - 0	S d8 - c6
26.	T h1 - g1	D g5 - f6
27.	S c3 - d5	D f6 - f7
28.	L f2 - d4	D f7 - f5
29.	L d4 - g7†	K h8 - g7:
30.	L e2 - d3	D f5 - e5
31.	T g1 - g6†	K g7 - h8
32.	T g6 - h6 und gewinnt.	

XIII. Capitel.

Das Schottische Gambit.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	d2 — d4	

I.

3.	d2 — d4	S c6 — d4:
4.	S f3 — e5: s. Variante	
4.	. . . .	L f8 — c5 oder A.
5.	L f1 — c4	S d4 — e6
6.	L c4 — e6:	f7 — e6:
7.	D d1 — h5†	g7 — g6
8.	S e5 — g6:	S g8 — f6
9.	D h5 — c5: und hat das bessere Spiel.	

A.

4.	. . . .	S d4 — e6
5.	L f1 — c4	c7 — c6, auch D d8-f6 oder S g8-f6 wäre gut,
6.	L c4 — e6:	D d8 — a5†
7.	S b1 — c3	D a5 — e5:
8	L e6 — b3	L f8 — b4 nicht gut,
9.	0 — 0	L b4 — c3:
10	b2 — c3:	D e5 — c3:

11. L c1 — a3 und wird gewinnen. Durch 8. L f8 - c5 hätte Schwarz die Spiele ausgeglichen.

Variante.

4.	S f3 — d4:	e5 — d4:
5.	D d1 — d4:	D d8 — f6, auch bei:

5. S g8 - e7; 6. L f1 - c4, S e7 - c6; 7. D d4 - d5, D d8 - f6; 8. 0 - 0, L f8 - e7 stände Weiss besser.

6.	e4 — e5	D f6 — g6
7.	S b1 — c3	c7 — c6 oder A.,
8.	S c3 — e4	S g8 — h6
9.	L c1 — h6:	D g6 — h6:

10. L f1 — d3 L f8 — e7
11. S e4 — d6† L e7 — d6:
12. e5 — d6: D h6 — e6†
13. K e1 — d2 und steht bedeutend besser.

A.

7. . . . . D g6 — c2: schlecht,
8. L f1 — d3 L f8 — c5
9. D d4 — c5: D c2 — d3:
10. S c3 — b5 D d3 — e4†
11. L c1 — e3 D e4 — g2:
12. S b5 — c7† K e8 — d8
13. D c5 — f8† K d8 — c7:
14. T a1 — c1† D g2 — c6
15. T c1 — c6† und gewinnt.

II.

3. . . . . e5 — d4: am besten,
4. S f3 — d4: D d8 — h4 s. Variante,
5. S d4 — b5, dieser Zug wurde zuerst von *Horwitz* in einer Partie gegen *Staunton* gemacht.
5. . . . . D h4 — e4†
6. L f1 — e2 K e8 — d8, am besten auf 6. D e4 - e5 gewinnt 7. f2 - f4, auf 6. L f8 - d6, wie *Staunton* that, folgt 7. D d1 - d6:, D e4 - e2†; 8. K e1 - e2:, c7 - d6:; 9. S b5 - c7† und gewinnt.
7. 0 — 0 a7 — a6
8. S b1 — c3 D e4 — e8 am besten,
9. S b5 — d4 die Spiele sind ungefähr gleich.

Variante.

4. . . . . L f8 — c5
5. L c1 — e3 od. A. D d8 — h4
6. S b1 — c3 L c5 — b4
7. L f1 — d3 S g8 — e7
8. 0 — 0 L b4 — c3
9. b2 — c3: a7 — a6

Gleiche Partie.

A.

5. S d4 — b5 oder 5. S d4 — c6:, D d8 — f6; 6. D d1 - f3, D f6 - f3:; 7. g2 - f3:, b7 - c6: Gleiches Spiel.
5. . . . . D d8 — h4
6. D d1 — f3 S c6 — d4
7. S b5 — c7† K e8 — d8

8. D f3 — f4 S d4 — c2†
9. K e1 — d1 D h4 — f4:
10. L c1 — f4: S c2 — a1:
11. S c7 — a8: und ist im Vortheil.

III.

3. . . . . e5 — d4:
4. L f1 — c4 S g8 — f6 oder Variante
5. 0 — 0 oder A. S f6 — e4: I., II.
6. T f1 — e1 d7 — d5
7. L c4 — d5: D d8 — d5:
8. S b1 — c3 D d5 — h5
9. S c3 — e4: L c8 — e6
10. S f3 — d4: D h5 — d1:
11. T e1 — d1: Gleiches Spiel.

A.

5. S f3 — d4: auf 5. e4-e5 oder S f3-g5 folgt
5. d7-d5.

5. . . . . S f6 — e4:
6. L c4 — f7† K e8 — f7:
7. D d1 — h5† g7 — g6
8. D h5 — d5† K f7 — g7
9. S d4 — c6: b7 — c6:
10. D d5 — e4: L c8 — a6
11. D e4 — e5† K g7 — f7
12. L c1 — g5 D d8 — e8
und steht besser.

Variante I.

4. . . . . d7 — d6
5. S f3 — d4: od. A. S c6 — d4:
6. D d1 — d4: S g8 — f6
7. 0 — 0, auf e4-e5 folgt D d8-e7;
7. . . . . L f8 — e7
8. f2 — f4 L c8 — e6
Gleiches Spiel.

A.

5. c2 — c3, auf 0-0 folgt L c8-g4;

5. . . . . Sg8 — f6 am besten, auf 5. Lc8 - g4 folgt 6. Dd1 - b3; auf 5. Lc8 - e6 würde 6. Lc4 - e6:, f7 - e6:; 7. Dd1 - b3; 5. d4 - c3:; 6. Sb1 - c3: die Vertheidigung erschweren.

6. D d1 — b3 D d8 — d7
7. c3 — d4: S f6 — e4:
8. d4 — d5 S c6 — e5
9. D b3 — e3 f7 — f5

(folgt nun 10. Lc4 - b3 so Lf8 - e7 mit gleichem Spiele)

10. S f3 — e5: d6 — e5:
11. f2 — f3 L f8 — c5
12. D e3 — e2 S e4 — d6
13. D e2 — e5† K e8 — f7
14. D e5 — c3 T h8 — e8†
15. L c4 — e2 D d7 — e7
16. D c3 — d3 f5 — f4
17. L c1 — f4: L c8 — f5
18. D d3 — d1 S d6 — c4
19. S b1 — c3, auf Lf4 - c1, De7 - h4† folgt 20. g2 - g3, D h4 - h3;
19. . . . . S c4 — b2:
20. D d1 — b3 L c5 — b4
21. d5 — d6†, auf 0 - 0 folgt De7 - c5†;
21. . . . . D e7 — e6
22. D b3 — e6† T e8 — e6:
23. L f4 — d2 L b4 — c3:
24. L d2 — c3: T a8 — e8
25. d6 — d7 T e6 — e2†
26. K e1 — f1 L f5 — d7: u. gewinnt.

Variante II.

4. . . . . D d8 — f6
5. 0 — 0 d7 — d6, 5. L f8 - c5 wäre nicht gut; es würde folgen 6. e4 - e5, Df6 - g6; 7. Tf1 - e1 und droht die Dame durch S f3 - h4 zu gewinnen.

6. c2 — c3 d4 — d3, bei L c8 - g4; 7. Dd1 - b3, 0 - 0 - 0; 8. L c1 g5, S c6 - a5; 9. D b3 - b5, D f6 - g6; 10. Sf3 - h4 wäre Schwarz im Nachtheil.

7. D d1 — d3: D f6 — g6
8. L c1 — f4 L f8 — e7
9. S b1 — a3 a7 — a6
10. S a3 — c2 S g8 — f6
11. T a1 — e1 0 — 0

Ziemlich gleiches Spiel.

IV.

3. . . . . e5 — d4:
4. L f1 — c4 L f8 — b4†
5. c2 — c3 d4 — c3:
6. b2 — c3: oder Variante I.
6. . . . . D d8 — f6 A.
7. L c1 — g5, auf D d1-b3 folgt L b4-c5;
7. . . . . L b4 — c3†
8. K e1 — f1 L c3 — a1:
9. L g5 — f6: L a1 — f6:

Ungefähr gleiches Spiel.

A.

6. . . . . L b4 — a5 nicht nach c5, denn es würde folgen 7. L c4-f7†, K e8-f7:; 8. D d1-d5† etc.

7. e4 — e5, auf 0-0, d7-d6; 8. e4-e5 würde Schwarz nicht d6-e5: thun, weil 9 L c4-f7†, K e8-f7:; 10. S f3-e5† ihn in eine sehr schlechte Lage bringen würde, sondern 8. S g8-e7; 9. S f3-g5, d6-d5 (nicht S c6-e5:); und behält einen Bauer mehr.

7. . . . . S g8 — e7
8. L c1 — a3 0 — 0
9. 0 — 0 K g8 — h8
10. S f3 — g5 S c6 — e5:
11. D d1 — h5, auf S g5-h7: folgt S e5-c4:;
11. . . . . h7 — h6
12. S g5 — f7† S e5 — f7:
13. L c4 — f7: d7 — d6
14 L f7 — b3 L a5 — b6 und ist im Vortheil.

Variante I.

6. 0 — 0 am besten, d7 — d6 s. Variante II.

7.	a2 — a3	L b4 — a5
8.	b2 — b4	L a5 — b6
9.	D d1 — b3	D d8 — e7
10.	S b1 — c3:	L c8 — e6
11.	S c3 — d5	L e6 — d5:
12.	e4 — d5:	S c6 — e5
13.	S f3 — e5:	d6 — e5:
14.	L c4 — b5†	K e8 — f8

15. L c1 — b2 u. wird dann Ta1-e1, Kg1-h1 und f2-f4 thun und sein Angriff den Verlust des Bauern aufwiegen.

Variante II.

6. . . . . c3 — b2: sehr gefährlich, Weiss setzt jetzt alle seine Figuren in Thätigkeit. Auch bei 6. Sg8-f6; 7. e4-e5, d7-d5; 8. e5-f6: wäre Weiss im Vortheil, ebenso bei 6. Sg8-e7; 7. Sf3-g5, Sc6-e5; 8. Sg5-f7:, Se5-f7:; 9. Lc4-f7†, Ke8-f7:; 10. Dd1-b3† etc. und bei 6. Dd8-f6; 7. e4-e5 etc.

7. L c1 — b2: S g8 — f6 od. A., B., C.

8. S f3 — g5 0 — 0

9. e4 — e5 S f6 — g4 auf 9. Sf6-e8 gewinnt 10. Dd1-h5; auf 9. d7-d5; 10. e5-f6:, d5-c4:; 11. Dd1-h5, h7-h6; 12. Sg5-e4; und auf 9. h7-h6 folgt 10. e5-f6:, h6-g5:; 11. f6-g7:, Tf8-e8; 12. Dd1-h5 etc.

10. S g5 — f7: T f8 -f7 :, bei 10. D d8-h4 würde Schwarz eine Figur verlieren durch 11. Dd1-g4:, Dh4-g4:; 12. Sf7-h6† etc.

11.	L c4 — f7†	K g8 — f7:
12.	D d1 — g4:	d7 — d5
12.	e5 — e6†	L c8 — e6:
14.	D g4 — g7†	K f7 — e8

15. D g8 — h7: und wird gewinnen.

A. (s. Diagr. S. 129.)

7. . . . . f7 — f6

8. e4 — e5 L f8 — e7, auf 8. f6-e5: würde folgen 9. Dd1-b3, Sg8-h6; 10. Sf3-e5: etc.

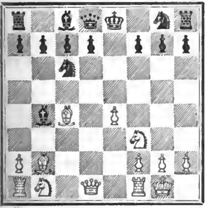
9. S f3 — h4 am besten, g7 — g6 od. S c6 - e5:; 10. L b2 - e5:, f6 - e5:; 11. D d1 - h5†, g7 - g6; 12. S h4 - g6: etc. oder 9. f6 - e5:; 10. D d1 - d5, S g8 - h6; 11. S h4 - f5 etc. oder 9. S g8 - h6; 10. D d1 - h5†, K e8 - f8; 11. S h4 - f5, D d8 - e8; 12. D h5 - e8:†, K f8 - e8:; 13. S f5 - g7:†, K e8 - f8; 14. e5 - f6: etc. oder 9. K e8 - f8; 10. f2 - f4 etc.

10.	D d1 — d5	S g8 — h6
11.	e5 — f6:	L e7 — f6:
12.	L b2 — c1	g6 — g5
13.	T f1 — e1†	K e8 — f8
14.	S h5 — f5	L f6 - a1:, auf 14. S c6 - b4

folgt 15. L c1 - a3, und auf 14. S c6 - e7; 15. T e1 - e7: etc.

15.	S f5 — h6:	D d8 — f6
16.	L c1 — g5:	D f6 — g6
17.	D d5 — f3† und gewinnt.	

Schw.



W.

B

7. . . . . L b4 — f8
8. e4 — e5, auch D d1 - d5 wäre gut,
8. . . . . L f8 — e7
9. S b1 — c3 S g8 — h6
10. D d1 — e2 0 — 0
11. T a1 — d1, Schwarz wird sich nur langsam entwickeln.

C.

7. . . . . K e8 — f8 am besten,
8. a2 — a3 L b4 — a5, um den Springer zu tauschen, wenn er nach c3 geht, und das Feld e1 zn bestreichen, damit der Thnrm es nicht einnehme.

9.	D d1 — d5	D d8 — e7
10.	S f3 — g5	S g8 — h6
11.	f2 — f4	d7 — d6

12. K g1 — h1, Schwarz wird sich nicht ohne einige Opfer aus seiner beengten Stellung befreien.

V.

3. . . . . e5 — d4:

4. L f1 — c4 L f8 — c5 am besten,

5. c2 — c3 s Var. d4 — d3 ganz sicher, zu nehmen wäre nicht gut, am besten ist 5. S g8 - f6; wodurch das Spiel auf eine Variante des Giuoco piano zurückgeführt wird, man sehe dieses Spiel.

6. b2 — b4, falsch wäre hier Sf3 - g5 wie Herr *Horwitz* in einer Partie gegen den Verfasser gethan, es folgte nun 6. S g8 - h6; 7. S g5 - f7:, D d8 - f6; 8. D d1 - h5 und Schwarz macht in fünf Zügen Mat.

6.	. . . .	L c5 — b6
7.	b4 — b5	S c6 — a5
8.	L c4 — d3:	d7 — d5
9.	e4 — e5	L c8 — g4
10.	S b1 — d2	S g8 — e7
11.	L c1 — a3	c7 — c5

Gleiches Spiel.

Variante.

5. S f3 — g5 nicht gut, schwach wäre auch 0 - 0, 6. d7 - d6 wenn 7. c2 - c3, d4 - c3: oder d4 - d3 und der Angriff ist zu Ende.

5.	. . . .	S g8 — h6
6.	S g5 — f7:	S h6 — f7:
7.	L c4 — f7†	K e8 — f7:
8.	D d1 — h5†	g7 — g6
9.	D h5 — c5:	d7 — d6 od. A.
10.	D c5 — b5	a7 — a6

11. D b5 — b3†, um den Bauer b7 zu bedrohen, die Dame ginge besser nach e2; dies ist der Anfang einer Partie zwischen M. de B. und dem Verfasser.

11.	. . . .	L c8 — e6
12.	D b3 — b7	D d8 — d7
13.	Was immer.	T h8 — b8 und gewinnt.

A.

9. . . . . d7 — d5, durch diesen Zug, den Hr. *Schumoff* entdeckt, kommt Sch. in Vortheil.

10. D c5 — d5† oder B., am besten ist 0-0, L c8 - e6; etc.

10.	. . . .	D d8 — d5:
11.	e4 — d5:	T h8 — e8†
12.	K e1 — d1	S c6 — b4
13.	L c1 — d2	S b4 — d5:
14.	S b1 — a3	L c8 — f5
15.	S a3 — b5	T a8 — d8
16.	S b5 — d4	S d5 — f4
17.	S d4 — f5:	T e8 — e2 und gewinnt.

B.

10.	e4 — d5:	T h8 — e8†
11.	K e1 — d1 od. K e1 - f1, b7 - b6; 12. D c5 - a3, D d8 - d5: etc.	
11.	. . . .	T e8 — e5
12.	c2 — c4	D d8 — h4
13.	D c5 — a3	L c8 — g4†
14.	f2 — f3	D h4 — f2
15.	L c1 — d2	D f2 — g2: und gewinnt.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XIII.

I.

Paris, 1845.

Mr. Greville.	Harrwitz.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. S g1 - f3	S b8 - c6
3. d2 - d4	e5 - d4:
4. L f1 - c4	L f8 - c5
5. S f3 - g5	S g8 - h6
6. S g5 - f7:	S h6 - f7:
7. L c4 - f7†	K e8 - f7:
8. D d1 - h5†	g7 - g6
9. D h5 - c5:	d7 - d6
10. D c5 - d5†	L c8 - e6
11. D d5 - b5	S c6 - e5
12. f2 - f4	L e6 - c4
13. D b5 - b4	D d8 - h4†
14. g2 - g3	D h4 - g4
15. D b4 - d2, der einzige Zug, um das Mat zu decken war dieser oder D b4 - c4†.	
15.	S e5 - f3† und gewinnt.

II.

London, 1846. Bells Life.

Harrwitz.	G. Walker.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. S g1 - f3	S b8 - c6
3. d2 - d4	e5 - d4:

4. L f1 - c4	L f8 - c5	23. T a1 - c1	f6 - e5:
5. c2 - c3	S g8 - f6	24. f4 - e5:	D d6 - d7
6. c3 - d4:	L c5 - b4†	25. T f1 - f3	c7 - e6
7. L c1 - d2	L b4 - d2†	26. T c1 - f1	T a8 - e8
8. S b1 - d2:	d7 - d5	27. T f3 - h3	D d7 - e7
9. e4 - d5:	S f6 - d5:	28. T f1 - f2	D e7 - g5†
10. 0 - 0	0 - 0	29. T h3 - g3	D g5 - h5
11. D d1 - c2	S c6 - e7	30. f5 - f6	T f8 - f6:
12. S f3 - e5	L c8 - f5	31. e5 - f6:	T e8 - e4:
13. D c2 - b3	D d8 - d6	32. S d2 - e4:	g7 - g6
14. f2 - f4	a7 - a5	33. f6 - f7†	K g8 - f8
15. g2 - g4	a5 - a4	34. S e4 - g5	S d5 - c7
16. D b3 - f3	b7 - b5	35. K g1 - g2	D h5 - h6
17. L c4 - d5:	S e7 - d5:	36. T g3 - g4	D h6 - h5
18. g4 - f5:	S d5 - b4	37. K g2 - g3	D h5 - h6
19. D f3 - c3	S b4 - d5	38. h2 - h4	D h6 - g7
20. D c3 - d3	S d5 - b4	39. T g4 - e4	D g7 - h6
21. D d3 - e4	f7 - f6	40. S g5 - e6†	S c7 - e6:
22. a2 - a3	S b4 - d5	41. T e4 - e6: und gewinnt.	

III.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

Perigal.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	16. L e2 - d3:	c4 - d3:
2. S g1 - f3	S b8 - c6	17. S c2 - d4	L d7 - h3
3. d2 - d4	e5 - d4:	18. D g2 - f2	f7 - f5
4. S f3 - d4:	D d8 - h4	19. e4 - f5:	L h3 - f5:
5. S d4 - b5	L f8 - c5	20. g3 - g4	L b6 - d4:
6. D d1 - f3	S c6 - e5	21. D f2 - d4:	D h5 - h4†
7. D f3 - e2	L c5 - b6	22. K e1 - d1	L f5 - g6
8. g2 - g3	D h4 - g4	23. S d2 - c4	T c8 - c4:
9. S b1 - d2	d7 - d6	24. D d4 - c4:	D h4 - f2
10. f2 - f3	D g4 - h5	25. T h1 - e1†	S g8 - e7
11. c2 - c3	L c8 - d7	26. D c4 - a4†	K e8 - f7
12. S b5 - d4	c7 - c5	27. D a4 - b3†	d6 - d5
13. S d4 - c2	c5 - c4	28. L c1 - g5	D f2 - f3†
14. D e2 - g2	T a8 - c8	29. K d1 - c1	T h8 - e8
15. L f1 - e2	S e5 - d3†	30. D b3 - d1	D f3 - g2
		31. h2 - h4	h7 - h6

32. L g5 - d2	L g6 - e4	42. D c1 - b2	a7 - a6
33. a2 - a3	S e7 - c6	43. L e3 - h6:	D g3 - e5
34. K c1 - b1	S c6 - e5	44. L h6 - e3:	T c8 - c3:
35. b2 - b3	S e5 - f3	45. T f2 - f3:	L e4 - f3:
36. T e1 - f1	K f7 - g8	46. T f1 - f3:	d5 - d4
37. T a1 - a2	T e8 - f8	47. D b2 - f2	D e5 - c5
38. K b1 - a1	D g2 - g4:	48. D f2 - b2	d4 - e3:
39. L d2 - e3	D g4 - h4:	49. T f3 - f1	T c3 - c2
40. T a2 - f2	D h4 - g3	50. b3 - b4	D c5 - c4
41. D d1 - c1	T f8 - c8		und gewinnt.

IV.

Correspondenz - Partie, 1851 — 1852.

Amsterdam.	London.		
1. e2 - e4	e7 - e5	18. T a1 - c1	L c8 - a6†
2. S g1 - f3	S b8 - c6	19. K f1 - g1	L a6 - b5
3. d2 - d4	e5 - d4:	20. S c2 - a3	L b5 - a4:
4. L f1 - c4	L f8 - c5	21. b3 - a4:	L b6 - c7
5. c2 - c3	S g8 - f6	22. f2 - f3	S e4 - c3
6. e4 - e5	d7 - d5	23. D d1 - c2	L c7 - e5:
7. L c4 - b5	S f6 - e4	24. T c1 - e1	L e5 - f4:
8. c3 - d4:	L c5 - b6	25. T e1 - e8:	T f8 - e8:
9. L b5 - c6† nicht gut,		26. K g1 - f2	T e8 - e2†
9.	b7 - c6:	27. D c2 - e2:	S c3 - e2:
10. S b1 - c3	f7 - f5	28. K f2 - e2:	T b8 - e8†
11. h2 - h4	0 - 0	29. K e2 - f2	d4 - d3
12. L c1 - f4	c6 - c5	30. T h1 - d1	d3 - d2
13. K e1 - f1	T a8 - b8	31. K f2 - f1	L f4 - g3
14. S c3 - a4	c5 - d4:	32. S a3 - c2	T e8 - e1†
15. S f3 - d4:	D d8 - e8	33. T d1 - e1:	d2 - e1 D†
16. b2 - b3	c7 - c5	34. S c2 - e1:	L g3 - e1:
17. S d4 - c2	d5 - d4	35. K f1 - e1:	K g8 - f7
			und gewinnt.

V.

Correspondenz - Partie, 1856 — 1857.

Philadelphia.	New-York.		
1. e2 - e4	e7 - e5	3. d2 - d4	S c6 - d4:
2. S g1 - f3	S b8 - c6	4. S f3 - d4:	e5 - d4:
		5. L f1 - c4	D d8 - f6

6.	0 - 0	L f8 - c5,
		besser wäre d7-d6,
7.	e4 - e5	D f6 - f5
8.	c2 - c3	d4 - c3 :,
		besser d4-d3,
9.	S b1 - c3 :	S g8 - e7
10.	L c4 - d3	D f5 - e6
11.	S c3 - e4	L c5 - d4
12.	S e4 - g5	D e6 - b6
13.	D d1 - h5	g7 - g6
14.	D h5 - h6	L d4 - e5 :
15.	T f1 - e1	D b6 - f6
16.	S g5 - f3	d7 - d6
17.	L c1 - g5	D f6 - e6
18.	S f3 - e5 :	d6 - e5 :
19.	T a1 - c1	T h8 - f8
20.	L d3 - c4	D e6 - f5
21.	L g5 - e7 :	K e8 - e7 :
22.	f2 - f4	e5 - e4
23.	L c4 - d3	L c8 - e6
24.	L d3 - e4 :	D f5 - a5

25.	D h6 - h4†	K e7 - d7
26.	T e1 - d1†	K d7 - e8
27.	K g1 - h1	c7 - c6
28.	T c1 - c6 :	T a8 - d8
29.	T c6 - c1	T d8 - d1†̈
30.	T c1 - d1 :	h7 - h5
31.	D h4 - f6	L e6 - c8
32.	L e4 - b7 :	Aufgegeben.
	Es wäre gefolgt, entweder :	
32.	. . . .	L c8 - b7 :
33.	b2 - b4	D a5 - b6
34.	T d1 - e1†	K e8 - d7
35.	D f6 - e7†	K d7 - c6
36.	a2 - a4 und gewinnt.	
	oder :	
32	. . . .	L c8 - d7
33.	L b7 - c6	L d7 - c6 :
34.	D f6 - c6†̈	K e8 - e7
35.	D c6 - d6†	K e7 - e8
36.	D d6 - d7†	Mat.

XIV. Capitel.

Das Springerspiel des Ruy Lopez.

1.	e4 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	L f1 — b5	

Lopez, nach welchem dieses Spiel den Namen führt, hielt diesen Angriff für so vortheilhaft, dass er zu dem Schlusse kam, die Vertheidigung durch den Springer 2. Sb8-c6 für fehlerhaft zu erklären, und dafür 2. d7-d6 zu empfehlen, weil er keine sichere Vertheidigung gegen 3. Lf1-b5 fand. In der That ist dies eine der schwierigsten Eröffnungen, denn wenn es sich auch nicht nach-

weisen lässt, dass der Anziehende gewinnen muss, so behält er doch meistentheils eine vortheilhaftere Stellung. — Die beste Vertheidigung scheint die unter No. V. angegebene.

I.

3. . . . . L f8 — c5, bei D d8-f6; 4. S b1-c3 etc. oder 3. f7-f5;. 4. Dd-e2, d7-d6; 5. e4-f5:, L c8-f5:; 6. d2-d4 etc., wäre Weiss entschieden im Vortheil.

4.	c2 — c3	S g8 — e7 od. A., B.
5.	0 — 0	a7 — a6
6.	L b5 — a4	0 — 0
7.	d2 — d4	e5 — d4:
8.	c3 — d4:	L c5 — b6
9.	d4 — d5	S c6 — b8
10.	d5 — d6	c7 — d6:
11.	D d1 — d6:	L b6 — c7
12.	D d6 — a3	d7 — d6
13.	S b1 — c3 und steht besser.	

A.

4.	. . . .	D d8 — f6
5.	d2 — d4	e5 — d4:
6.	e4 — e5	D f6 — g6 od. S c6-e5:; 7. D d1-e2.
7.	c3 — d4:	L c5 — b6
8.	0 — 0	S g8 — e7
9.	S b1 — c3 und steht bedeutend besser.	

B.

4.	. . . .	d7 — d6	9.	L b5 — c6†	b7 — c6:
5.	d2 — d4	e5 — d4:	10.	D a4 — c6†	K e8 — f8
6.	c3 — d4:	L c5 — b4†	11.	D c6 — e4:	S g8 — f6
7.	K e1 — f1	d6 — d5	12.	D e4 — c2	L c8 — b7
8.	D d1 — a4	d5 — e4:	13.	L c1 — e3	und ist im Vortheil.

II.

3.	. . . .	d7 — d6
4.	d2 — d4	L c8 — d7
5.	d4 — d5	L c6 — e7
6.	L b5 — d7†	D d8 — d7:

7. 0 — 0 h7 — h6
8. c2 — c4 f7 — f5
9. S b1 — c3 und hat ein freieres Spiel.

III.

3. . . . . L f8 — d6
4. c2 — c3 a7 — a6
5. L b5 — a4, Lb5-c6:, d7-c6:; würde die Spiele bald ausgleichen.
5. . . . . b7 — b5
6. L a4 — b3 S g8 — f6
7. 0 — 0 0 — 0
8. T f1 — e1 T f8 — e8
9. S f3 — g5 T e8 — e7
10. f2 — f4 h7 — h6
11. f4 — e5: S c6 — e5:, das „Handbuch“ lässt Schwarz hier h6-g5: thun, worauf allerdings Weiss das bessere Spiel bekommt.
12. d2 — d4 od. A. h6 — g5:
13. L c1 — g5: S e5 — g6
14. e4 — e5 S g6 — e5:
15. d4 — e5: T e7 — e5:
16. T e1 — e5: L d6 — e5: und hat bei gleicher Stellung einen Bauer mehr.

A.

12.	S g5 — f3	S e5 — d3	18.	T e3 — g3	S g4 — e5:
13.	T e1 — e3	L d6 — c5	19.	D c1 — h6:	L c5 — d4†
14.	S f3 — d4	S d3 — c1:	20.	c3 — d4:	S e5 — g6
15.	D d1 — c1:	L c8 — b7	21.	D h6 — d2	D d8 — d6
16.	d2 — d3	d7 — d5	22.	S b1 — c3	T a8 — e8
17.	e4 — e5	S f6 — g4	23.	T a1 — f1	c7 — c6

Schwarz steht etwas besser.

IV.

3.	. . . .	a7 — a6	8.	d2 — d4	e5 — d4:
4.	L b5 - a4 od. A.	S g8 — f6	9.	c3 — d4:	L c5 — b6
5.	0 — 0	b7 — b5	10.	S b1 — c3	L c8 — g4
6.	L a4 — b3	L f8 — c5	11.	L c1 — e3	0 — 0
7.	c2 — c3	d7 — d6		Gleiche Partie.	

A.

4. L b5 — c6 :	d7 — c6 :
5. S f3 — e5 :	D d8 — d4
6. S e5 — f3	D d4 — e4†

Gleiches Spiel.

V.

3.	S g8 — f6
4. 0 — 0 s. Var.	S f6 — e4 :
5. T f1 — e1	S e4 — f6
6. S f3 - e5: od. A., B.	S c6 — e5 :
7. T e1 — e5†	L f8 — e7
8. D d1 — e2	c7 — c6
9. L b5 — a4	d7 — d6
10. T e5 — e3	L c8 — e6
11. f2 — f4	S f6 — d5

und steht etwas besser.

A.

6. L b5 — c6 :	d7 — c6 :
7. T e1 — e5†	L f8 — e7
8. D d1 — e2	h7 — h6
9. b2 — b3	L c8 — e6

Gleiche Partie.

B.

6. d2 — d4	e5 — e4	12. S b1 — c3	h7 — h6
7. c2 — c4	a7 — a6	13. S g5 — e4 :	S f6 — e4 :
8. L b5 — a4	L f8 — b4	14. S c3 — e4 :	f7 — f5
9. T e1 — e2	0 — 0	15. S e4 — g3	T e8 — e2 :
10. S f3 — g5	T f8 — e8	16. S g3 — e2 :	d7 — d6
11. a2 — a3	L b4 — f8	Gleiches Spiel.	

Variante.

4. D d1 — e2	a7 — a6	8. e4 — d5 :	S c6 — b4
5. L b5 — a4	b7 — b5	9. d2 — d4	L c5 — b6
6. L a4 — b3	L f8 — c5	10. S f3 — e5 :	0 — 0
7. L b3 — d5	S f6 — d5 :	11. c2 — c3	S b4 — d5 :

und steht besser.

VI.

3.	S c6 — d4	4. S f3 — d4 :	e5 — d4 :

5. d2 — d3	c7 — c6	8. D d1 — b3	D d8 — e7
	oder A.	9. 0 — 0	d7 — d6
6. L b5 — c4	g7 — g6	10. f2 — f4	S g8 — h6
7. c2 — c3	L f8 — g7	11. S b1 — d2	0 — 0

Gleiches Spiel.

A.

5. . . . . L f8 — c5 nicht gut,
6. D d1 — h5 D d8 — e7
7. L c1 — g5 L c5 — b4†, ebenfalls ungünstig wäre 7. De7-f8 oder 7. Sg8-f6;
8. c2 — c3 d4 — c3:
9. b2 — c3: D e7 — c5
10. L b5 — c4 g7 — g6
11. D h5 — f3 D c5 — g5:
12. D f3 — f7† K e8 — d8
13. c3 — b4: und ist im Vortheil. Im neunten Zuge thäte Schwarz vielleicht besser De7-e5 und auf 10. Lb5-c4 könnte er mit f7-f5 antworten.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XIV.

I.

Berlin, 1847.

Mayet.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	12. L c1 - g5	0 - 0
2. S g1 - f3	S b8 - c6	13. L g5 - h4	L c8 - g4
3. L f1 - b5	S g8 - f6	14. h2 - h3	L g4 - h5
4. 0 - 0	L f8 - d6	15. g2 - g4	L h5 - g6
5. L b5 - c6:	d7 - c6:	16. D d1 - e2	D e7 - e6
6. d2 - d4	D d8 - e7	17. T a1 - d1	T a8 - d8
7. c2 - c4	b7 - b6	18. T d1 - d3	T d8 - d3:
8. b2 - b4	c6 - c5	19. D e2 - d3:	h7 - h6
9. b4 - c5:	b6 - c5:	20. T f1 - d1	S f6 - g4:
10. d4 - c5:	L d6 - c5:	21. h3 - g4:	D e6 - g4†
11. S b1 - c3	c7 - c6	22. K g1 - h2	L g6 - h5
			und gewinnt.

II.

London, 1851.

	Bird.	Szén.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - b5	S g8 - f6
4.	0 - 0	S f6 - e4: nicht gut,
5.	d2 - d4	e5 - d4:
6.	T f1 - e1	f7 - f5
7.	S f3 - g5	L f8 - e7
8.	S g5 - e4:	f5 - e4:
9.	D d1 - h5†	g7 - g6
10.	D h5 - d5	e4 - e3
11.	f2 - e3:	S c6 - b4
12.	D d5 - e5, besser wäre D d5-b3, um die Rochade zu verhindern.	
12.	. . . .	0 - 0
13.	L c1 - d2	L e7 - f6
14.	D e5 - c5	S b4 - c6
15.	e3 - e4	D d8 - e7
16.	D c5 - c4†	K g8 - h8
17.	L b5 - c6:	b7 - c6:
18.	L d2 - h6	T f8 - e8
19.	S b1 - d2	D e7 - e6
20.	D c4 - d3	c6 - c5
21.	S d2 - f3	L c8 - b7
22.	e4 - e5	L f6 - e7
23.	S f3 - g5	D e6 - g4
24.	S g5 - e4	L e7 - f8
25.	h2 - h3	L b7 - e4:
26.	T e1 - e4:	D g4 - h5
27.	L h6 - f4	D h5 - f5
28.	g2 - g4	D f5 - e6
29.	T a1 - e1	L f8 - g7

Das Spiel wurde noch einige 20 Züge fortgesetzt, blieb aber unentschieden.

III.

London, 1853. British Chess Review.

	Harrwitz.	G. Medley.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - b5	L f8 - c5
4.	c2 - c3	D d8 - f6
5.	d2 - d4	e5 - d4:
6.	e4 - e5	D f6 - g6
7.	c3 - d4:	L c5 - b6
8.	S b1 - c3	S g8 - h6
9.	0 - 0	S h6 - f5
10.	S c3 - e2	f7 - f6
11.	L b5 - d3	d7 - d5
12.	S e2 - f4	D g6 - f7
13.	e5 - e6	L c8 - e6:
14.	S f4 - e6:	S f5 - d6
15.	T f1 - e1	K e8 - d7
16.	S f3 - g5	f6 - g5:
17.	S e6 - g5:	D f7 - f6
18.	D d1 - g4†	K d7 - d8
19.	S g5 - e6†	K d8 - c8
20.	S e6 - c5†	K c8 - b8

Weiss gab in vier Zügen Mat; nämlich 1 S c5 - d7†, K b8 - c8; 2. S d7 - b6†, K c8 - b8; 3. D g4 - c8†, T h8 - c8:; 4. S b6 - d7 ‡.

IV.

London, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	G. Medley.		
1. e2 - e4	e7 - e5	24. S b1 - d2	D h3 - h6:
2. S g1 - f3	S b8 - c6	25. d3 - d4	f7 - f6
3. L f1 - b5	L f8 - d6	26. D e5 - f6:	T g8 - f8
4. c2 - c3	S g8 - f6	27. D f6 - e5	T f8 - f5
5. D d1 - e2	0 - 0	28. D e5 - h8†	T f5 - f8
6. 0 - 0	D d8 - e7	29. D h8 - e5	L c5 - b6
7. S f3 - h4	L d6 - c5	30. T a1 - e1	T f8 - f7
8. S h4 - f5	D e7 - d8	31. D e5 - d5:	T a8 - d8
9. d2 - d3	d7 - d6	32. D d5 - b7:	K e8 - f8
10. g2 - g4	g7 - g6	33. S d2 - c4	S e7 - f5
11. S f5 - h6†	K g8 - g7	34. D b7 - f3	D h6 - h4
12. L c1 - g5	S c6 - e7	35. S c4 - e5	T f7 - e7
13. K g1 - h1	S f6 - g8	36. T f1 - g1	T d8 - e8
14. S h6 - g8:	T f8 - g8:	37. T e1 - f1	L b6 - c7
15. D e2 - f3	c7 - c6	38. T g1 - g6:	T e7 - e5:
16. D f3 - f6†	K g7 - f8	39. T g6 - g5	T e5 - b5
17. L b5 - c4	d6 - d5	40. D f3 - d3	S f5 - d4:
18. e4 - d5:	c6 - d5:	41. D d3 - d4:	D h4 - h6
19. L c4 - b5	L c8 - d7	42. T g5 - b5:	T e8 - e2
20. L b5 - d7:	D d8 - d7:	43. T b5 - f5†	K f8 - e7
21. f2 - f4	D d7 - g4:	44. D d4 - c5†	K e7 - d8
22. L g5 - h6†	K f8 - e8	45. T f5 - f8†	K d8 - d7
23. D f6 - e5:	D g4 - h3	46. T f1 - d1† und macht in wenigen Zügen Mat.	

V.

London, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	Löwenthal.		
1. e2 - e4	e7 - e5	8. D d1 - d4:	S e4 - f6
2. S g1 - f3	S b8 - c6	9. S b1 - c3	0 - 0
3. L f1 - b5	S g8 - f6	10. L b5 - d3	d7 - d6
4. 0 - 0	L f8 - e7	11. f2 - f4	c7 - c5
5. d2 - d4	S f6 - e4:	12. D d4 - e3	S f6 - g4
6. d4 - d5	S c6 - d4	13. D e3 - f3	f7 - f5
7. S f3 - d4:	e5 - d4:	14. h2 - h3	S g4 - h6
		15. S c3 - e2	L c8 - d7

16.	c2 - c4	L e7 - f6
17.	T a1 - b1	a7 - a6
18.	b2 - b4	c5 - b4 :
19.	T b1 - b4 :	b7 - b5
20.	a2 - a3	T a8 - b8
21.	c4 - b5 :	L d7 - b5 :
22.	L d3 - b5 :	T b8 - b5 :
23.	T b4 - b5 :	a6 - b5 :
24.	D f3 - b3	D d8 - d7
25.	L c1 - b2	T f8 - e8
26.	T f1 - f2	D d7 - a7
27.	D b3 - c2	L f6 - b2 :
28.	D c2 - b2 :	D a7 - c5
29.	S e2 - d4	D c5 - d5 :
30.	S d4 - b5 :	T e8 - b8
31.	S b5 - c3	D d5 - b3
32.	D b2 - a1	T b8 - c8
33.	T f2 - f3	D b3 - c4
34.	a3 - a4	T c8 - a8
35.	D a1 - e1	K g8 - f7
36.	D e1 - b1	D c4 - c5†
37.	K g1 - h2	T a8 - c8
38.	S c3 - b5	T c8 - b8
39.	D b1 - b3†	K f7 - f8
40.	D b3 - e6	S h6 - f7
41.	T f3 - c3	T b8 - e8
42.	T c3 - c5 :	T e8 - e6 :
43.	T c5 - f5 :	g7 - g6
44.	T f5 - d5	T e6 - e4
45.	S b5 - d4	K f8 - e7
46	K h2 - g3	T e4 - e3†
47.	K g3 - f2	T e3 - a3
48.	T d5 - a5	S f7 - d8
49.	T a5 - a7†	K e7 - f6
50.	g2 - g4	h7 - h6
51.	h3 - h4	g6 - g5
52.	f4 - g5†	h6 - g5 :
53.	h4 - h5	S d8 - f7
54.	S d4 - f3	S f7 - h6
55.	K f2 - g3	S h6 - f7
56.	T a7 - a8	S f7 - e5
57.	T a8 - f8†	K f6 - g7
58.	T f8 - f5	K g7 - h7
59.	a4 - a5	S e5 - f3 :
60.	T f5 - f3 :	T a3 - a5 :
61.	T f3 - f6	T a5 - d5
62.	K g3 - f3	T d5 - d4
63.	T f6 - g6	T d4 - d5
64.	K f3 - e4	T d5 - e5†
65.	K e4 - d4	T e5 - a5
66	K d4 - e4	T a5 - e5†
67.	K e4 - f3	T e5 - d5
68.	T g6 - e6	T d5 - d4
69.	T e6 - e4	T d4 - d5
70.	T e4 - e7†	K h7 - h6
71.	K f3 - e4	T d5 - d1
72.	T e7 - e6†	K h6 - h7
73.	T e6 - g6	T d1 - e1†
74.	K e4 - f5	T e1 - e2
75.	T g6 - d6 :	T e2 - e7
76.	K f5 - g5 :	und gewinnt.

VI.

London, 1853. British Chess Review.

	Harrwitz.	Löwenthal.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - b5	f7 - f5
4.	d2 - d3	S g8 - f6
5.	0 - 0	f5 - e4 :
6.	d3 - e4 :	d7 - d6
7.	S b1 - c3	L f8 - e7

8.	L b5 - c4	L c8 - g4
9.	h2 - h3	L g4 - f3 :
10.	D d1 - f3 :	D d8 - d7
11.	a2 - a3	S c6 - d4
12.	D f3 - d3	S d4 - e6
13.	f2 - f4	e5 - f4 :
14.	L c1 - f4 :	0 - 0 - 0
15.	L f4 - e3	K c8 - b8
16.	e4 - e5	S f6 - e8, auf S f6 - h5 konnte folgen D d3 - f5,
17.	D d3 - f5	d6 - d5 der

beste Zug, auf 17. S e6 - c5 wäre gefolgt 18. e5 - e6, D d7 - c8 (D d7-c6; 19. L c4-b5, D c6-b6; 20. b2-b4); 19. b2 - b4, S c5 - a6; 20. L c4-a6:, b7-a6:; 21. S c3-d5, L e7-f6; 22. T a1-e1, g7-g6; 23. D f5-f2 und muss gewinnen; auf 17. S e6 - f8 folgt 18. e5 - e6, D d7-c8; 19. L e3-a7†, K b8-a7:; 20. D f5-a5†, K a7-b8; 21. S c3-b5 und Weiss macht in spätestens 3 Zügen Mat.

18.	L c4 - d5 :	L e7 - c5
19.	L d5 - e6 :	L c5 - e3†
20.	K g1 - h1	D d7 - e7
21.	S c3 - d5	T d8 - d5 :
22.	L e6 - d5 :	c7 - c6
23.	L d5 - f3	L e3 - d4
24.	T f1 - e1	L d4 - b2 :
25.	T a1 - b1	D e7 - a3 :
26.	T e1 - d1	T h8 - f8
27.	T d1 - d8†	K b8 - c7
28.	D f5 - d7†	K c7 - b6
29.	D d7 - d4†	Aufgegeben.

VII.

London, 1860. Ch. Pl. Chronicle.

	Boden.	Harrwitz.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - b5	a7 - a6
4.	L b5 - a4	S g8 - f6
5.	0 - 0	b7 - b5
6.	L a4 - b3	L f8 - c5
7.	c2 - c3	0 - 0
8.	d2 - d4	L c5 - b6
9.	d4 - d5	S c6 - e7
10.	D d1 - d3	d7 - d6
11.	a2 - a4	T a8 - b8
12.	a4 - a5	L b6 - c5
13.	L b3 - c2	S e7 - g6
14.	b2 - b4	L c5 - a7
15.	L c1 - e3	T b8 - a8
16.	S b1 - d2	S f6 - h5
17.	g2 - g3	L c8 - h3
18.	T f1 - e1	h7 - h6
19.	D d3 - e2	L h3 - g4
20.	c3 - c4	b5 - c4 :
21.	D e2 - c4 :	D d8 - f6
22.	L e3 - a7 :	T a8 - a7 :
23.	T a1 - a3	T f8 - b8
24.	L c2 - d1	L g4 - d7
25.	S d2 - f1	T a7 - b7
26.	T a3 - b3	L d7 - a4
27.	T b3 - e3	L a4 - b5
28.	D c4 - c3	D f6 - d8
29.	S f3 - h4	S g6 - h4 :
30.	L d1 - h5 :	D d8 - g5
31.	L h5 - d1	S h4 - g6
32.	S f1 - d2	D g5 - d8
33.	L d1 - c2	D d8 - d7

34.	T e1 - b1	c7 - c6
35.	d5 - c6:	L b5 - c6:
36.	S d2 - c4	L c6 - b5
37.	S c4 - b6	D d7 - d8
38.	L c2 - b3	T b7 - c7
39.	D c3 - d2	S g6 - e7
40.	T b1 - d1	S e7 - c6
41.	f2 - f4	S c6 - d4
42.	S b6 - d5	T c7 - c6
43.	f4 - e5:	d6 - e5:
44.	T d1 - e1	T b8 - c8
45.	L b3 - d1	f7 - f5
46.	D d2 - g2	T c6 - d6
47.	S d5 - b6	T c8 - c1
48.	L d1 - h5; dies scheint ein Fehlzug, in der That aber ist die Partie nicht mehr zu retten.	
48.	. . . .	D d8 - g5 und gewinnt.

XV. Capitel.

Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	L f1 — c4	S g8 — f6

Bilguer hat in einer 1839 erschienenen Monographie gezeigt, wie Weiss durch das Opfer eines Springers in Vortheil kommt, und dass daher 3. Sg8-f6 fehlerhaft sei. Spätere Entdeckungen haben jedoch zu einer anderen Vertheidigung geführt, bei welcher Schwarz zwar einen Bauer aufgiebt, dafür aber eine bessere Stellung erlangt. Von der *Bilguer*'schen Analyse werden hier nur einige der wichtigsten Varianten aufgeführt, da sie fast gänzlich durch die neuere Spielart verdrängt ist.

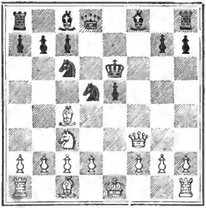
I.

4.	S f3 — g5	d7 — d5 s Variante,
5.	e4 — d5:	S f6 — d5:
6.	S g5 — f7:	K e8 — f7:
7.	D d1 — f3†	K f7 — e6
8.	S b1 — c3	S c6 — e7 oder A.
9.	d2 — d4	c7 — c6 oder B.
10.	L c1 — g5	h7 — h6 oder .C
11.	L g5 — e7:	L f8 — e7:
12.	0 — 0 — 0	T h8 — f8
13.	D f3 — e4	D d8 — d6
14.	T h1 — e1	T f8 — f5
15.	g2 — g4	L e7 — g5†
16.	K c1 — b1	T f5 — f4
17.	D e4 — h7	L g5 — f6

18. d4 — e5: L f6 — e5: 20. S c3 — d5: D d6 — d5:
19. L c4 — d5† c6 — d5: 21. D h7 — g8† und gewinnt.

A.

Schw.



W.

8. . . . . S c6 — b4
9. D f3 — e4 c7 — c6
10. a2 — a3 S b4 — a6
11. d2 — d4 D d8 — d6
12. L c1 — f4 b7 — b5
13. L f4 — e5: D d6 — d7
14. L e5 — g7† K e6 — f7
15. L g7 — h8: b5 — c4:
16. D e4 — h7† K f7 — e8
17. D h7 — d7† L c8 — d7:
18. S c3 — d5: c6 — d5:
19. L h8 — e5 und wird gewinnen.

B.

(s. das vorhergehende Diagramm)

8. . . . . S c6 — e7
9. d2 — d4 h7 — h6
10. 0 — 0 c7 — c6
11. T f1 — e1 S e7 — g6
12. D d1 — h5 D d8 — f6
13. d4 — e5: D f6 — f7 auf S g6 - e5: gewinnt 14. f2 - f4, und auf 13. D f6 - f5 folgt 14. D h5 - f5†, K e6 - f5:; 15. L c4 - d3† u. s. w.
14. S c3 — d5: c6 — d5:
15. L c4 — d5† K e6 — d5:
16. e5 — e6† und gewinnt.

C.

(s. das vorhergehende Diagramm)

8. . . . . S c6 — e7
9. d2 — d4 c7 — c6
10. L c1 — g5 e5 — d4:
11. 0 — 0 — 0 d4 — c3:
12. T h1 — e1† K e6 — d6
13. L c4 — d5: c6 — d5:
14. L g5 — e7† L f8 — e7:
15. T d1 — d5† K d6 — c7
16. D f3 — c3† K c7 — b8
17. T d5 — d8: L e7 — d8:
18. D c3 — g7: und gewinnt.

Variante.

4. . . . . S f6 — e4:

5. L c4 — f7† der einzig richtige Zug; 5. Sg5-e4:, d7-d5; macht gleiches Spiel, für 5. Sg5-f7: s. A.

5. . . . . K e8 — e7

6. d2 — d3 S e4 — f6 auf S e4-d6 könnte Weiss zwar die Dame gewinnen durch 7. Sg5-e6, d7-e6:; 8. Lc1-g5† aber gegen 3 Figuren, und ohne den Angriff zu behalten; es wäre daher besser auf Se4-d6 mit Lf7-b3 zu antworten.

7.	L f7 — b3	d7 — d5
8.	f2 — f4	L c8 — g4
9.	D d1 — d2	h7 — h6
10.	f4 — e5:	S c6 — e5:
11.	D d2 — e3	h6 — g5:
12.	D e3 — e5†	K e7 — f7
13.	0 — 0	c7 — c6
14.	D e5 — g5:	L f8 — d6
15.	h2 — h3 und ist im Vortheil.	

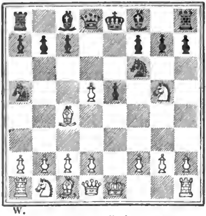
A.

5.	S g5 — f7:	D d8 — h4	12.	g2 — f3:	S c6 — d4
6.	0 — 0	L f8 — c5	13.	D d1 — g1	D f2 — f3†
7.	S f7 — h8:	d7 — d5	14.	D g1 — g2	D f3 — d1†
8.	L c4 — d5:	S e4 — f2:	15.	D g2 — g1	D d1 — g1†
9.	T f1 — f2:	D h4 — f2†	16.	K h1 — g1:	S d4 — c2†
10.	K g1 — h1	L c8 — g4			und gewinnt.
11.	L d5 — f3	L g4 — f3:			

II.

4.	. . . .	d7 — d5	10.	S b1 — c3	0 — 0
5.	e4 — d5:	S c6 — a5	11.	0 — 0	c6 — d5:
		am besten,	12.	c4 — d5:	h7 — h6
6.	L c4 — b5†	s. Variante II.	13.	S g5 — e4	S f6 — e4:
6.	. . . .	L c8 — d7	14.	S c3 — e4:	f7 — f5
		s. Variante I.	15.	S e4 — c3	e5 — e4
7.	D d1 — e2	L f8 — d6	16.	D e2 — b5	D d7 — c7
8.	L b5 — d7†	D d8 — d7:	17.	h2 — h3	und behält
9.	c2 — c4	c7 — c6			einen Bauer mehr.

Variante I.



(s. d. Diagr.: 6. Lc4-b5†)

6. . . . . c7 — c6 am besten,

7 d5 - c6: b7 — c6:

8. Dd1 — f3 am besten; 8. Lb5-d3 hemmt die Entwickelung; für 8. Lb5-a4 s. A.

8. . . . . Dd8 — c7
9. Lb5 — a4 Lf8 — d6
10. d2 - d3 0 — 0
11. 0 — 0 h7 — h6
12. Sg5 — e4 Sf6 — e4:
13. Df3 — e4: f7 — f5
14. De4 — h4 f5 — f4
15. f2 — f3 und ist im Vortheil

A.

8 Lb5 — a4 h7 — h6
9. Sg5 — f3 e5 — e4
10. Dd1 — e2 Lc8 — e6
11. Sf3 — e5 Dd8 — d4
12. La4 — c6† Sa5 — c6:
13. Se5 — c6: Dd4 — c5
14. Sc6 — a7: auf De2-a6 folgt Le6-c8; 15. Da6-a4, Lc8-d7
14. . . . . Ta8 — a7: und ist im Vortheil.

Variante II

(s. das vorige Diagramm.)

6. d2 — d3 durch diesen Zug, sagt das „Handbuch", geht der Bauer wieder verloren.

6. . . . . Lf8 — c5
7. 0 — 0 0 — 0

8. c2 — c3 durch 8. Sb1-c3 würde Weiss bei guter Stellung den Bauer behaupten, denn auf 8. h7-h6 häte er Sg5-e4, auf 8. Lc8-g4; 9. Dd1-e1, Lc5-d4;

10. Sc3-e4 wäre Weiss im Vortheil, und auf 8. Lc5-b4 oder -d4; 9. Lc1-d2 hätte Weiss das bessere Spiel.

8.	. . . .	h7 — h6
9.	b2 — b4	h6 — g5:
10.	b4 — c5:	S f6 — d5:
11.	L c1 — g5:	f7 — f6
12.	L c4 — d5†	D d8 — d5:
13.	L g5 — e3	L c8 — f5
14.	d3 — d4	und wird wohl nur remis machen.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XV.

I.

Glasgow, 1848. Ch. Pl. Chronicle.

Weiss spielte diese Partie, ohne das Brett zu sehen, und zugleich mit einer anderen.

Harrwitz.	Mr. Smith. / Mr. Bogle.		
		19. L d2 - a5†	S d5 - b6
		20. L b3 - e6:	D g6 - e6:
1. e2 - e4	e7 - e5	21. f4 - f5	D e6 - d5
2. S g1 - f3	S b8 - c6	22. b2 - b4	K c7 - b8
3. L f1 - c4	S g8 - e7	23. L a5 - b6:	a7 - b6:
4. S f3 - g5	d7 - d5	24. c2 - c4	D d5 - d3
5. e4 - d5:	S e7 - d5:	25. D e2 - h5	D d3 - d4†
6. S g5 - f7:	K e8 - f7:	26. K g1 - h1	D d4 - e5:
7. D d1 - f3†	K f7 - e6	27. T a1 - e1	D e5 - f6
8. S b1 - c3	S c6 - b4	28. T e1 - e6	D f6 - h4
9. 0 - 0	c7 - c6	29. D h5 - e2	L e7 - d6
10. d2 - d4	D d8 - f6	30. T e6 - e4	D h4 - h6
11. D f3 - e2	K e6 - d7	31. T e4 - e3	L d6 - f4
12. d4 - e5:	D f6 - g6	32. T e3 - f3	T f8 - f5:
13. L c4 - b3	L f8 - e7		ein Fehler,
14. f2 - f4	K d7 - c7	33. T f3 - f4:	T f5 - f4:
15. L c1 - d2	L c8 - e6	34. D e2 - e5†	S a6 - c7
16. S c3 - e4	T a8 - d8	35. T f1 - f4:	T d8 - e8
17. S e4 - g3	T h8 - f8	36. D e5 - f5	T e8 - e1†
18. a2 - a3	S b4 - a6	37. T f4 - f1	T e1 - e3

38. D f5 - f8†	K b8 - a7	41. S f5 - e3:	S d4 - e2
39. S g3 - f5	S c7 - e6	42. S e3 - f5	D h6 - d2
40. D f8 - e7	S e6 - d4	43. S f5 - d6	Aufgegeben.

II.

London, 1851.

Kieseritzky.	Anderssen.	16. L h4 - e7	T f8 - e8
1. e2 - e4	e7 - e5	17. L e7 - d6:	D h6 - d6:
2. S g1 - f3	S b8 - c6	18. c2 - c4	L c8 - f5
3. L f1 - c4	S g8 - f6	19. f2 - f3	D d6 - b6
4. S f3 - g5	d7 - d5	20. b3 - b4	D b6 - d4
5. e4 - d5:	S c6 - a5	21. K e1 - e2	T a8 - d8
6. d2 - d3	L f8 - d6	22. g2 - g4	L f5 - g6
7. S b1 - c3	0 - 0	23. T h1 - d1	T d8 - d7
8. S g5 - e4	S f6 - e4:	24. K e2 - f1	h7 - h5
9. S c3 - e4:	f7 - f5	25. h2 - h3	h5 - g4:
10. L c1 - g5	D d8 - e8	26. h3 - g4:	K g8 - f7
11. S e4 - d6:	c7 - d6:	27. K f1 - g2	T e8 - h8
12. L c4 - b3	D e8 - g6	28. D d2 - c3	T h8 - h2†
13. D d1 - d2	S a5 - b3:	29. K g2 - h2:	D d4 - f2†
14. a2 - b3:	f5 - f4	30. K h2 - h1	T d7 - d8
15. L g5 - h4	D g6 - h6		und gewinnt.

III.

London, 1851.

(Mit Umstellung des 2. und 3. Zuges.)

Kieseritzky.	Löwenthal.	8. S b1 - c3	S c6 - e7
1. e2 - e4	e7 - e5	9. d2 - d4	c7 - c6
2. S g1 - f3	S b8 - c6	10. L c1 - g5	D d8 - d6
3. L f1 - c4	S g8 - f6	11. 0-0-0	e5 - e4
4. S f3 - g5	d7 - d5		nicht gut,
5. e4 - d5:	S f6 - d5:	12 S c3 - e4:	D d6 - b4
6. S g5 - f7:	K e8 - f7:	13. S e4 - c5†	D b4 - c5:
7. D d1 - f3†	K f7 - e6	14. d4 - c5:	und gewinnt.

XVI. Capitel.

Das Giuoco piano.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	L f1 — c4	L f8 — c5

Diese Eröffnung ist von den italienischen Autoren mit grosser Sorgfalt bearbeitet worden. Ihr Zweck ist nicht sowohl gleich anzugreifen, als vielmehr eine vortheilhafte Stellung einzunehmen. Weiss spielt deswegen gewöhnlich 4. c2-c3, um zwei Bauern nebeneinander im Centrum zu haben. Die Vertheidigung hat nur die Aufgabe dies zu verhindern, wozu 4. Sg8-f6 am geeignetsten ist, obwohl auch 4. d7-d6 zu gleichem Spiele führt. Schwächer ist 4. Sb1-c3 oder 4. 0-0 oder 4. d2-d3, wobei die Spiele bald gleich werden Den Angriff bekommt gewöhnlich der, welcher zuerst den f-Bauer zwei Schritte zieht.

I.

4. 0 — 0 od. A., B. d7 — d6 od. 4. Sg8-f6; 5. Tf1-e1, 0-0; 6. c2-c3, d7-d6; 7. d2-d4, Lc5-b6; 8. Lc1-g5, h7-h6; die Spiele sind gleich.

5.	c2 — c3	S g8 — f6, nicht L c8-g4,
6.	d2 — d4	L c5 — b6
7.	d4 — e5:	S c6 — e5:
8.	S f3 — e5:	d6 — e5:
9.	D d1 — d8†	K e8 — d8:
10.	L c4 — f7:	S f6 — e4:

11. L c1 — e3, bei Lf7-d5, Se4-f2:; 12. Tf1-f2:, Th8-f8; 13. L d5-f3, e5-e4 würde Weiss verlieren.

11.	. . . .	T h8 — f8
12.	L f7 — d5	S e4 — f6
13.	L e3 — g5	h7 — h6

Gleiches Spiel.

A.

4.	d2 — d3	d7 — d6

5 S f3 - g5 nicht gut, D d8 — f8 am besten,
6. L c4 — f7†, auf 0-0 folgt L c8 - e6;
6. . . . . K e8 — f8
7. 0 — 0, auf D d1 - f3 folgt S c6 - d4;
8. D f3 - f6:, g7 - f6:; 9. L f7 - g8:, K f8 - g8: und gewinnt.

7.	. . . .	h7 — h6
8.	L f7 — g8:	h6 — g5:
9.	L g8 — d5	S c6 — d4
10.	c2 — c3	D f6 — h6
11.	h2 — h3	L c8 — h3:
12.	c3 — d4:	L h3 — g2:
13.	K g1 — g2:	D h6 — h3†
14.	K g2 — g1	D h3 — h1† Mat.

B.

4. S b1 — c3 S g8 — f6
5. d2 — d3 d7 — d6
6. L c1 — g5, auf L c1 - e3 folgt L c5 - b6;

6.	. . . .	L c8 — e6
7.	S c3 — d5	L e6 — d5:
8.	e4 — d5:	S c6 — a5

9. L c4 — b5† nicht gut, c7 — c6

10.	d5 — c6:	L c5 — f2†
11.	K e1 — f1	b7 — c6:
12.	L b5 — c6†	S a5 — c6:
13.	K f1 — f2	D d8 — b6† und steht besser.

II.

4.	c2 — c3	d7 — d6 s. Var. I., II.
5.	d2 — d4	e5 — d4:
6.	c3 — d4	L c5 — b6 oder A.
7.	S b1 — c3	L c8 — g4
8.	L c1 — e3	L g4 — f3
9.	g2 — f3:	D d8 — f6
10.	S c3 — d5	D f6 — g6
11.	D d1 — a4	D g6 — g2
12.	K e1 — e2	K e8 — f8
13	S d5 — b6:	c7 — b6:

14. T a1 — g1 und steht bedeutend besser.

A.

6. c3 - d4:	L c5 — b4† nicht gut,
7. K e1 — f1	L b4 — a5

8. D d1 — a4, dies wäre auch der Zug auf 7. L c8 - g4 oder D d8 - d7 gewesen.

8.	L c8 — d7
9. d4 — d5	S c6 — e5
10. D a4 — a5:	S e5 — c4:
11. D a5 — c3	L d7 — b5
12. D c3 - g7:	S c4 — d2†
13. K f1 — e1	S d2 - f3†
14. g3 — f3:	D d8 — f6
15. D g7 - f6:	S g8 — f6:

16. S b1 — c3 und ist im Vortheil.

Variante I.

4.	D d8 — f6 nicht zu empfehlen.
5. d2 — d4	L c5 — b6, auf e5 - d4:

würde folgen 6. e4 - e5, S c6 - e5:; 7. D d1 - e2 und gewinnt.

6. 0 — 0	d7 — d6
7. L c1 — g5	D f6 — g6
8. d4 — e5:	d6 — e5:
9. S f3 — e5:	D g6 — g5:
10. S e5 — f7:	D g5 — c5
11. L c4 — d5	S g8 — f6

12. S f7 — h8: und wird gewinnen.

Variante II.

4.	f7 — f5 sehr gewagt,
5. d2 — d4	f5 — e4: oder A.
6. S f3 — e5:	S c6 — e5:
7. D d1 — h5†	S e5 — g6
8. L c4 — g8:	T h8 — g8:
9. D h5 — d5	K e8 — f8
10. D d5 — c5†	d7 — d6
11. D c5 — d5	D d8 — e7

12. h2 — h4 und steht besser.

A.

5.	e5 — d4:
6. S f3 — g5	d7 — d5
7. L c4 — d5:	f5 — e4:
8. D d1 — h5†	g7 — g6
9. L d5 — f7†	K e8 — e7
10. L f7 — g6:	S g8 — f6

11. D h5 — h6 und ist im Vortheil; nimmt Schwarz den Läufer, so verliert er die Dame od. wird mat.

III.

4. c2 — c3	S g8 — f6 der beste Zug,
5. d2 — d4 s. Var.	e5 — d4:
6. c3 — d4: od. A.	L c5 — b4†
7. L c1 — d2	L b4 — d2; auf Sf6-e4:

folgt 8. L d2-b4:, Sc6-b4:; 9. L c4-f7†, K e8-f7:; 10. D d1-b3† d7 — d5; 11. Sf3 — e5†, Kf7 — e7; 12. Db3 — b4†, Dd8 — d6; 13. Db4-b3 und hat die bessere Stellung.

8. S b1 — d2:	d7 — d5
9. e4 — d5:	S f6 — d5:
10. 0 — 0	0 — 0

Gleiche Partie.

A.

6. e4 — e5 d7 — d5 der beste Zug; auf Sf6-g4 folgt 7. c3-d4: und dann h2-h3; auf Dd8-e7 folgt 7. 0-0 mit besserem Spiele, für Sf6-e4 s. B.

7. L c4 — b5 od. C.	S f6 — e4
8. c3 — d4:	L c5 — b6
9. S b1 — c3	0 — 0
10 0 — 0	L c8 — g4

11. L c1 — e3 f7 — f5, die Spiele sind etwa gleich. Weiss wird nicht den Zug L b5-c6: thun, denn der Doppelbauer würde vorrücken und das Centrum sprengen u. Schw. den Zug L c8-a6 bekommen.

B.

6.	S f6 — e4	10. L c1 — b2:	S c6 — e7
7. L c4 — d5	S e4 — f2:	11. D d1 — c2	d7 — d6
8. K e1 — f2:	d4 — c3†	12. L d5 — e4	S e7 — g6
9. K f2 — g3 am besten.		13 S b1 — d2	c7 — c6
9.	c3 — b2:	14. T a1 - d1 u. ist im Vortheil.	

C.

7.	e5 — f6: nicht gut.		11.	L g5 — f6:	D e7 — e2‡
7.	. . . .	d5 — c4:	12.	K e1 — e2:	d4 — d3†
8.	f6 — g7:	T h8 — g8	13.	K e2 — d1	L c8 — g4
9.	L c1 — g5	f7 — f6	14.	S b1 — d2	K e8 — f7
10.	D d1 — e2†	D d8 — e7	15.	L f6 — h4	b7 — b5

und steht besser.

Variante.

5. d2 — d3 besser als d2-d4, das Spiel behält mehr Festigkeit.

5. . . . . d7 — d6, bei d7-d5; 6. e4-d5:, S f6-d5:; 7. D d1-b3, L c8-e6; 8. D b3-b7: wäre Weiss im Vortheil.

6.	L c1 — e3	L c5 — b6
7.	S b1 — d2	L c8 — e6
8.	0 — 0	L e6 — c4:
9.	S d2 — c4:	D d8 — e7
10.	L e3 — b6:	a7 — b6:
11.	S c4 — e3	g7 — g6

Gleiche Partie.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel XVI.

I.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

	Horwitz. Perigal.	Kieseritzky. Harrwitz.			
1.	e2 - e4	e7 - e5	10.	c3 - d4:	L c5 - b6
2.	S g1 - f3	S b8 - c6	11.	S b1 - c3	K g8 - h8
3.	L f1 - c4	L f8 - c5	12.	f4 - f5	D d8 - e8
4.	c2 - c3	S g8 - f6	13.	0 - 0	S g4 - e5
5.	d2 - d3	d7 - d6	14.	S f3 - e5:	L b6 - d4‡
6.	S f3 - g5	0 - 0	15.	K g1 - h1	L d4 - e5:
7.	f2 - f4	h7 - h6	16.	f5 - f6	L e5 - c3:
8.	S g5 - f3	S f6 - g4	17.	D d1 - h5	L c3 - f6:
9.	d3 - d4	e5 - d4:	18.	T f1 - f6:	D e8 - e5
			19.	T f6 - h6‡	g7 - h6:
			20.	D h5 - h6‡	K h8 - g8

21.	L c1 - g5	D e5 - g7
22.	D h6 - h4	S c6 - e5
23.	L g5 - f6	D g7 - h7
24.	D h4 - g5†	S e5 - g6
25.	T a1 - f1	L c8 - e6
26	T f1 - f3	T a8 - e8
27.	K h1 - g1	D h7 - h4
28.	D g5 - e3	D h4 - h5
29.	L c4 - e2	D h5 - h7
30.	T f3 - g3	L e6 - f5
31.	D e3 - g5	L f5 - d7
32.	L e2 - g4	L d7 - g4 :
33.	D g5 - g4 :	T e8 - e6
34.	T g3 - h3	T e6 - f6 :
35.	T h3 - h7 :	K g8 - h7 :
36.	D g4 - d7	S g6 - f4
37.	D d7 - g4	T f8 - g8
38.	D g4 - h4†	K h7 - g7
39.	D h4 - g5†	S f4 - g6
40.	h2 - h4	T g8 - e8
41.	h4 - h5	T f6 - e6
42.	h5 - g6 :	f7 - g6 :
43.	D g5 - d2	T e8 - e7
44.	D d2 - d4†	T e6 - e5
45.	D d4 - a7 :	b7 - b6
46.	D a7 - a3	T e5 - e4 :
47.	D a3 - c3†	T e4 - e5
48.	b2 - b4	c7 - c5
49.	b4 - c5 :	d6 - c5 :
50.	a2 - a4	K g7 - f7
51.	D c3 - b3†	T e7 - e6
52.	D b3 - f3†	K f7 - g7
53.	D f3 - c3	g6 - g5
54.	K g1 - h2	K g7 - g6
55.	D c3 - d3†	T e5 - e4
56.	D d3 - d8	g5 - g4
57.	a4 - a5	b6 - a5 :
58.	D d8 - g8†	K g6 - h5
59.	D g8 - f7†	K h5 - g5
60.	D f7 - g8†	K g5 - f5
61.	D g8 - f8†	T e6 - f6
62.	D f8 - c5†	T e4 - e5
63.	D c5 - c8†	T f6 - e6
64.	D c8 - f8†	K f5 - e4

65. K h2 - g3, das Spiel blieb unbeendigt; es wäre wahrscheinlich remis geworden durch ewiges Schach.

II.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

	Horwitz.	Kieseritzky.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - c4	L f8 - c5
4.	c2 - c3	S g8 - f6
5.	d2 - d3	d7 - d6
6.	0 - 0	0 - 0
7.	b2 - b4	L c5 - b6
8	a2 - a4	a7 - a5
9.	b4 - b5	S c6 - e7
10.	D d1 - b3	S e7 - g6
11	K g1 - h1	h7 - h6
12.	T a1 - a2	L c8 - g4
13.	S f3 - g1	D d8 - d7
14.	f2 - f4	e5 - f4 :
15.	L c1 - f4 :	S f6 - h5
16	L f4 - c1	S g6 - e5
17.	d3 - d4	S e5 - c4 :
18.	D b3 - c4 :	T a8 - e8
19.	D c4 - d3	f7 - f5
20.	T a2 - f2	T e8 - e4 :
21.	h2 - h3	f5 - f4

22.	h3 - g4 :	S h5 - g3†
23.	K h1 - h2	D d7 - g4 :
24.	T f2 - f4 :	S g3 - f1‡
25.	T f4 - f1 :	T f8 - f1 :
26.	D d3 - f1 :	D g4 - h4†
27.	S g1 - h3	T e4 - e1
28.	D f1 - c4†	K g8 - f8, besser h8,
29.	L c1 - f4	T e1 - b1 :
30.	L f4 - d6‡	c7 - d6 :
31.	D c4 - c8†	K f8 - e7
32:	D c8 - b7‡	K e7 - e6
33	D b7 - c8†, besser wäre D b7 - b6:; Weiss durfte dann hoffen das Spiel remis zu machen.	
33.	. . . .	K e6 - f6
34.	D c8 - f8†	K f6 - g6
35.	D f8 - d6‡	D h4 - f6
36.	D d6 - g3†	K g6 - h7
37.	D g3 - d3†	D f6 - g6
38.	D d3 - g6‡	K h7 - g6 : und gewinnt.

III.

London, 1846. Bell's Life.

	Buckle.	Harrwitz.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - c4	L f8 - c5
4.	0 - 0	S g8 - f6
5.	d2 - d3	d7 - d6
6.	S b1 - c3	h7 - h6
7.	L c1 - e3	L c5 - b6
8.	D d1 - d2	L c8 - e6
9.	L c4 - b3	S c6 - e7
10.	d3 - d4	e5 - d4 :
11.	L e3 - d4 :	S e7 - g6
12.	L d4 - b6 :	a7 - b6 :
13.	S f3 - d4	L e6 - b3 :
14.	a2 - b3 :	T a8 - a1 :
15.	T f1 - a1 :	0 - 0
16.	f2 - f4	T f8 - e8
17.	T a1 - e1	D d8 - d7
18.	g2 - g3	D d7 - g4
19.	D d2 - e2	D g4 - h3
20.	S d4 - b5	T e8 - e7
21.	D e2 - g2	D h3 - h5
22.	b3 - b4	K g8 - h7
23.	h2 - h3	T e7 - d7 um c7-c6 zu thun,
24.	S b5 - d4	S g6 - e7
25.	g3 - g4	D h5 - g6
26.	S d4 - f5	S f6 - e8
27.	S f5 - e7 :	T d7 - e7 :
28.	S c3 - d5	T e7 - d7
29.	h3 - h4	D g6 - e6
30.	D g2 - g3	f7 - f6
31.	K g1 - f2	g7 - g6
32.	K f2 - e3	f6 - f5
33.	K e3 - f2	f5 - e4 :
34.	c2 - c4	b6 - b5
35.	g4 - g5	b5 - c4 :
36.	S d5 - e3	d6 - d5
37.	T e1 - d1	c7 - c6
38.	h4 - h5	S e8 - g7
39.	h5 - g6‡	D e6 - g6 :
40.	T d1 - h1	h6 - h5
41.	S e3 - g4	S g7 - f5
42.	D g3 - c3	e4 - e3†
43.	K f2 - e1	d5 - d4
44.	D c3 - c4 :	S f5 - g3

45. S g4 - f6†	K h7 - h8	54. f5 - f6†	K e7 - d7
46. f4 - f5	D g6 - f7	55. D h6 - g7†	K d7 - c8
47. D c4 - d3	S g3 - h1:	56. D g7 - h8†	K c8 - c7
48. S f6 - d7:	D f7 - d7:	57. D h8 - h7†	K c7 - b8
49. D d3 - e4	S h1 - f2	58. D h7 - h5:	S f2 - d3†
50. D e4 - e5†	K h8 - g8	59. K e1 - d1, auf K e1-f1 wäre gefolgt e3-e2† etc.	
51. D e5 - f6	D d7 - d5		
52. D f6 - g6†	K g8 - f8	59.	D d5 - b3†
53. D g6 - h6†	K f8 - e7	60. K d1 - e2	S d3 - f4† und gewinnt.

IV.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

Horwitz.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	16. h2 - h4	f7 - f6
2. S g1 - f3	S b8 - c6	17. S a4 - c3	T f8 - g8
3. L f1 - c4	L f8 - c5	18. S c3 - e2	S g4 - h6
4. S b1 - c3	d7 - d6	19. S f3 - g1	f6 - f5
5. d2 - d3	S g8 - f6	20. h4 - g5:	D d8 - g5:
6. 0 - 0	L c8 - e6	21. S g1 - f3	D g5 - g4
7. L c4 - b5	0 - 0	22. e4 - f5:	S h6 - f5:
8. L b5 - c6:	b7 - c6:	23. S f3 - e1	h5 - h4
9. L c1 - g5	T a8 - b8	24. L g3 - h2	h4 - h3
10. S c3 - a4	L c5 - b6	25 S e2 - g3	S f5 - g3†
11. S f3 - d2	h7 - h6	26. f2 - g3:	h3 - g2†
12. L g5 - h4	K g8 - h7	27. S e1 - g2:	D g4 - h3
13. K g1 - h1	g7 - g5	28. D d1 - f3	T g8 - g6
14. L h4 - g3	h6 - h5	29. D f3 - e4	L e6 - d5
15. S d2 - f3	S f6 - g4	30. D e4 - e2	T g6 - h6 und gewinnt.

V.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

Harrwitz.	G. Medley. Amateur.		
1. e2 - e4	e7 - e5	5. c2 - c3	S g8 - f6
2. S g1 - f3	S b8 - c6	6. d2 - d4	e5 - d4:
3. L f1 - c4	L f8 - c5	7. c3 - d4:	L c5 - b6
4. 0 - 0	d7 - d6	8. S b1 - c3	h7 - h6
		9. d4 - d5	S c6 - e7
		10. a2 - a4	a7 - a5

11.	L c1 - e3	c7 - c6	17.	D b3 - b7:	T a8 - b8
12.	d5 - c6:	L b6 - e3:	18.	D b7 - a6	d5 - e4:
13.	c6 - b7:	L e3 - f2†	19.	S f3 - e5†	K f7 - g8
14.	T f1 - f2:	L c8 - b7:	20.	D a6 - e6†	K g8 - h7
15.	L c4 - f7†	K e8 - f7:	21.	T f2 - f6:	D d8 - g8
16.	D d1 - b3†	d6 - d5	22.	D e6 - e7:	T b8 - e8

Weiss macht in 2 Zügen Mat.

XVII. Capitel.

Das Evans-Gambit.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	L f1 — c4	L f8 — c5
4.	b2 — b4	

Diese höchst interessante Variante des Giuoco piano ist von dem See-Kapitain *Evans* erfunden. Obwohl sie schon seit fast 30 Jahren bekannt ist, und man ihr sehr viel Aufmerksamkeit geschenkt hat, sind ihre Angriffsmethoden doch noch nicht erschöpft. So hat man z. B. erst ganz kürzlich gefunden, dass das Ablehnen dieses Gambits durch 4. L c5-b6, welches bisher für ganz sicher galt, auch nicht ohne Gefahr ist. Sicherer scheint 4. d7-d5, wenn man das Gambit nicht annehmen will, dessen Vertheidigung allerdings zu den schwierigsten gehört.

I.

4.	b2 — b4	d7 — d5
5	L c4 — d5: od. A.	S c6 — b4:
6	L d5 — c4	S g8 — f6
7.	S b1 — c3	S b4 — c6
8.	0 — 0	0 — 0

Gleiches Spiel.

A.

5.	e4 — d5:	S c6 — b4:
6.	S b1 — c3	S g8 — f6

7.	S f3 — e5:	L e5 — d4
8.	S e5 — f3	L d4 — c3:
9.	d2 — c3:	S b4 — d5:
10.	0 — 0	0 — 0

Gleiche Partie.

II.

4.	. . . .	L c5 — b6
5.	b4 — b5	S c6 — a5
6.	S f3 — e5:	S g8 — h6 s Variante.
7.	d2 — d4	d7 — d6
8.	L c1 — h6	d6 — e5:
9.	L h6 — g7:	T h8 — g8 oder A.
10.	L c4 — f7†	K e8 — f7:
11.	L g7 — e5:	L c8 — g4
12.	D d1 — d3	D d8 — g5
13.	S b1 — d2 und steht besser.	

A.

9.	. . . .	S a5 — c4:
10.	L g7 — h8:	L b6 — d4:
11.	c2 — c3	L d4 — c5
12.	D d1 — d8†	K e8 — d8:
13.	0 — 0	K d8 — e7
14.	K g1 — h1	f7 — f6
15.	L h8 — g7	L e8 — d7
16.	a2 — a4	c7 - c6
17.	b5 — c6:	L d7 — c6:
18.	f2 — f3	S c4 — e3
19.	T f1 — c1	T a8 — g8

und wird gewinnen. Statt 13. 0-0 hätte Weiss besser L h8-f6† gethan.

Variante.

6.	. . . .	D d8 — f6
7.	L c4 — f7†	K e8 — f8
8.	d2 — d4	d7 — d6
9.	L f7 — g8:	d6 — e5:
10.	L g8 — d5	L b6 — d4: oder A.
11.	f2 — f4	L d4 — a1:
12.	T h1 — f1	D f6 — g6
13.	f4 — e5†	K f8 — e8
14.	L d5 — f7†	D g6 — f7:
15.	T f1 — f7:	K e8 — f7:
16.	D d1 — h5†	g7 — g6

17. D h5 — f3† K f7 — e8, auf K f7-g8 würde 18. L c1-h6, L c8-d7; 19. D f3-f6 gewinnen.

18. L c1 — g5 L a1 — e5:, auf T h8-f8 folgt 19. D f3-a3, T f8-f7; 20. D a3-a5: etc.; auf 18. S a5-c4 folgt 19. D f3-f6;

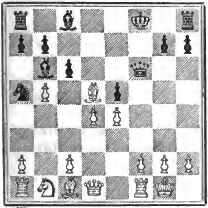
19. D f3 — a3	L e5 — d6
20. D a3 — a5:	T h8 — f8
21. e4 — e5	b7 — b6
22. D a5 — c3	L d6 — c5
23. L g5 — f6	L c8 — b7
24. D c3 — h3	T f8 — f7 u steht besser.

A.

10. . . . . c7 — c6

11. 0 — 0, dies ist die einzige Art den Angriff noch auf einige Zeit zu behalten; ginge der Läufer nach b3, so würde er genommen und dann L b6-d4: folgen; auf 11. f2-f4, c6-d5:; 12. d4-e5:, D f6-g6; 13. D d1-d5:, D g6-g2:; 14. L c1-a3†, K f8-e8; 15. T h1-f1, L c8-h3; 16. S b1-d2, T a8-d8; 17. L a3-d6, L b6-e3; 18. 0-0-0, L e3-d2†; 19. D d5-d2:, D g2-d2†; 20. K c1-d2:, L h3-f1: und muss gewinnen.

Schw.



W.

11.	c6 — d5:
12. S b1 — c3	d5 — e4: am besten,
13. L c1 — a3†	K f8 — g8
14. S c3 — d5	D f6 — e6
15. S d5 — e7†	K g8 — f7
16. d4 — d5	D e6 — g4
17. D d1 — e1	T h8 — e8
18. d5 — d6	S a5 — c4
19. L a3 — b4	L c8 — e6
20. K g1 — h1	g7 — g6
21. f2 — f3	e4 — f3:
22. T f1 — f3†	K f7 — g7 und ist im Vortheil.

III.

4. . . . . L c5 — b4:, auf S c6-b4: darf Weiss nicht S f3-e5: ziehen, wegen D d8-f6, sondern ebenfalls:

5.	c2 — c3	L b4 — c5 oder A., B.
6.	d2 — d4	e5 — d4:
7.	c3 — d4:	L c5 — b6, nicht gut

wäre L c5-b4†, weil nach 8. K e1-f1 nicht d7-d6 gethan werden darf, da d4-d5 und dann D d1-a4 gewinnen würde, auf 8. D d8-e7 aber würde folgen 9. a2-a3, L b4-a5; 10. T a1-a2 mit besserem Spiel.

8.	0 — 0 od. C.	d7 — d6
9.	L c1 — b2	S g8 — f6
10.	d4 — d5	S c6 — a5 od. D.
11.	L c4 — d3	0 — 0

12. S b1 — d2 und steht etwas besser, denn er wird den Springer auf a5 unthätig halten, und durch f2-f4 angreifen.

A.

5.	. . . .	L b4 — e7
6.	D d1 — b3	S g8 — h6
7.	d2 — d4	S c6 — a5
8.	D b3 — a4	S a5 — c4:
9.	D a4 — c4:	S h6 — g4
10.	h2 — h3	S g4 — f6
11.	d4 — e5:	d7 — d5
12.	e4 — d5:	D d8 — d5:

Gleiches Spiel.

B.

5.	. . . .	L b4 — d6 nicht gut.
6.	0 — 0	S g8 — f6
7.	d2 — d4	h7 — h6, bei S f6-e4:;

8. d4 — e5:, L d6 — e5:; 9. S f3 — e5:, S c6 — e5:; 10. D d1 — d5 würde Schwarz verlieren.

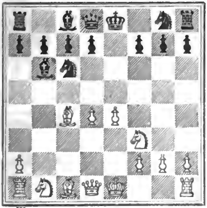
8.	S f3 — e5:	L d6 — e5:
9.	d4 — e5:	S c6 — e5:
10.	L c4 — b3	d7 — d6
11.	f2 — f4	S e5 — c6
12.	L c1 — e3	L c8 — e6

13. S b1 — d2   0 — 0
14. e4 — e5   S f6 — d5 u. steht besser

Weiss hätte den Läufer auf d6 lassen sollen, wo er die Entwickelung des Spiels der Schwarzen hemmt.

C.

Schw.



W.

8. L c1 - d2 stärker als 0-0
8. . . . . f7 — f6 auf Sg8-f6 folgt 9. e4-e5, Sf6-e4 (d7-d5; 10. e5-f6: etc.); 10. L c4-d5, S e4-g5; 11. 0-0 und steht besser.
9. d4 — d5   S c6 — a5
10. L c4 — d3   d7 — d6
11. S f3 — g5   g7 — g6
12. 0 — 0 und hat die bessere Stellung.

D.

10. (d4 — d5) S c6 — e7 nicht so gut als nach a5.
11. L b2 — f6:   g7 — f6:
12. S f3 — d4   f6 — f5
13. S b1 — c3   f5 — e4:
14. S c3 — e4:   S e7 — g6
15. L c4 — b5†   K e8 — f8, auf L c8-d7

folgt 16. L b5-d7†, K e8-d7:; 17. D d1-g4†, K d7-e8; 18. T f1-e1 mit besserem Spiel.

16. D d1 — d2 und steht wohl besser.

IV.

4. b2 — b4   L c5 — b4:
5. c2 — c3   L b4 — a5 am besten.
6. 0 — 0   S g8 — f6 s. Var. I.
7. d2 — d4 od. A.   0 — 0 am besten
8. d4 — e5:   S f6 — e4:
9. D d1 — c2   d7 — d5
10. T f1 — d1   L c8 — e6
11. L c1 — e3   f7 — f5
12. L c4 — d5:   L e6 — d5:
13. c3 — c4   S c6 — b4

14. D c2 — b3	f5 — f4
15. L e3 — c1	S e4 — c5
16. D b3 — a3	S b4 — d3 u. steht besser.

A.

7. S f3 — g5	0 — 0
8. f2 — f4	d7 – d5, am besten Aa.
9. e4 — d5:	S f6 — d5:

10. L c1 — a3, auf d2-d4 folgt h7-h6 11. d4-e5:, S d5-b6;

10.	S d5 — f4:
11. T f1 — f4:	D d8 — g5:
12. T f4 — f1	L a5 — b6†
13. K g1 — h1	S c6 — e7
14. D d1 — b3	S e7 — f5 u. steht besser.

Aa.

8.	h7 — h6 schlecht.
9. S g5 — f7:	T f8 — f7:
10. L c4 — f7†	K g8 — f7:
11. f4 — e5:	S c6 — e5:

12. D d1 — h5† und gewinnt.

12. . . . . K f7 — g8, denn auf K f 7-e6 folgt

13. D h5 - f5†	K e6 — d6
14. d2 — d4	S e5 — c6
15. L c1 — a3†	L a5 — b4
16. L a3 — b4†	S c6 — b4:
17. D f5 — e5†	K d6 — c6
18. D e5 — c5†	Mat

Variante I.

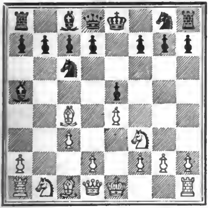
(S. das Diagr. S. 163.)

(6. 0 — 0) d7 — d6 nicht so gut als S g8-f6.

7. d2 — d4	e5 — d4:
8. c3 — d4:	L a5 — b6

9. h2 — h3 s. Var. II., III, IV.; nachtheilig für Weiss wäre D d1-b3, S c6-a5; 10. L c4-f7†, K e8-f8; 11. D b3-d5, S g8-f6 etc.

Schw.



W.

9. . . . . S g8 — f6, besser S c6 - a5.
10 e4 — e5 d6 — e5: oder A.
11. L c1 — a3 S c6 — d4:
12 S f3 — d4: L b6 — d4:
13. D d1 — b3 D d8 — d7
14. S b1 — c3 a7 — a6
15. T a1 — d1 b7 — b5
16. T d1 — d4: e5 — d4:
17. L c4 — f7† K e8 — d8, auf D d7-f7: folgt T f1-e1†, L c8-e6; 19. T e1-e6†, K e8-d8; 20. S c3-e4 und wird Weiss auch gewinnen.
18. T f1 — d1 L c8 — b7
19. L f7 — e6 D d7 — c6
20. T d1 — d4† K d8 — e8
21. L e6 — f7† Mat.

A.

10.	d6 — d5	15.	d5 - e6:	T a8 — d8
11. e5 — f6:	d5 — c4:	16.	e6 — f7†	K e8 — f7:
12. f6 — g7:	T h8 — g8	17.	D d1 — c2	D f6 — a1:
13. T f1 — e1†	L c8 — e6	18	L c1 — b2	D a1 — a2:
14. d4 — d5	D d8 — f6	19.	D c2 - f5†	Mat.

Variante II.

(S. obiges Diagr. plus d7-d6; d2-d4, e5-d4:; c3-d4:, L a5-b6.)

9. L c1 — b2 S g8 — f6, auf L c8-g4; 10. L c4-b5 müsste K e8-f8 geschehen, wodurch der Thurm auf h8 lange unthätig bleibt; auch 9 f7-f6 wäre nicht gut, s. A.

10. e4 — e5; auf d4-d5 würde S c6-a5 folgen.

10. . . . . S f6 — e8 und hat bei gleicher Stellung einen Bauer mehr.

A.

9. . . . . f7 — f6
10. e4 — e5 f6 — e5:
11. d4 — e5: d6 — e5:

12. D d1 — b3 — S g8 — h6
13. S f3 — e5: — S c6 — a5
14. L c4 — f7† — K e8 — e7
15. D b3 — c3 — S h6 — f7:
16. S e5 — f7: — K e7 — f7:
17. D c3 — g7† — K f7 — e6
18. T f1 — e1† und gewinnt.

Variante III.

9. L c1 — a3 — L c8 — g4

10. D d1 — b3, auf L c4 - b5, L g4 - f3: müsste 11. L b5 - c6† geschehen, denn bei g2 - f3: gewinnt D d8 - g5† und auf D d1 - f3: folgt L b6 - d4:.

10. . . . . — S c6 — a5
11. L c4 — f7† — K e8 — f8
12. D b3 — d5 — S g6 — f6
13. D d5 — g5 — L g4 — f3:
14. e4 — e5 — K f8 — f7:
15. e5 — f6: — D d8 — f6: und muss gewinnen.

Variante IV.

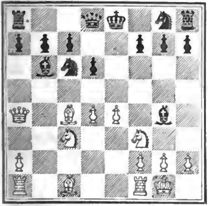
9. S b1 — c3 — L c8 — g4
10. D d1 — a4 — L g4 — d7 oder A.
11. D a4 — b3 — S c6 — a5
12. L c4 — f7† — K e8 — f8
13. D b3 — d5 — S g8 — f6
14. D d5 — g5 — K f8 — f7:
15. e4 — e5 — S f6 — e8 oder B., am besten wäre hier T h8 - e8, Schwarz behält bei guter Stellung einen Bauer mehr.
16. D g5 — f4† — K f7 — g8
17. S f3 — g5 — D d8 — e7
18. e5 — e6 — L d7 — c8, auf L d7 - e6 würde folgen T f1 - e1 etc.
19. S c3 — d5 — D e7 — f8

20. D f4 — f7†, auf D f4 - e4 kann c7 - c6 folgen, aber nicht S e8 - f6, weil Weiss durch 21. S d5 - f6†, g7 - f6:

(auf D f8-f6: würde folgen 22. e6-e7, L c8-d7; 23 D e4-d5†); 22. S g5-f7, D f8-g7; 23. S f7-h6†, K g8-f8; 24. S h6-f5, D g7-g6; 25. L c1-h6†, K f8-e8; 26. d4-d5 etc. gewinnen würde.

20.	. . . .	D f8 — f7:
21.	e6 — f7‡	K g8 — f8
22.	f7 — e8: D†	K f8 — e8:
23.	T f1 — e1†	K e8 — f8
24.	S d5 — f4	L c8 — d7
25.	L c1 — b2	S a5 — c4
26.	L b2 — c3 und steht besser.	

Schw.

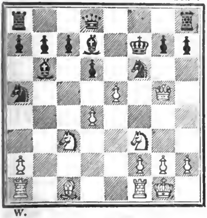


W.

A.

10.	. . . .	L g4 — f3:
11.	d4 — d5	L f3 — g4
12.	d5 — c6:	b7 — c6:
13.	D a4 — c6‡	L g4 — d7
14.	D c6 — d5	L d7 — e6
15.	L c4 — b5†	K e8 — f8
16.	D d5 — d3 und hat das bessere Spiel.	

Schw.



W.

B.

15.	. . . .	S f6 — g4
16.	D g5 — f4†	K f7 — g8
17.	S f3 — g5	S g4 — h6
18.	T f1 — e1	d6 — e5:
19.	d4 — e5:	L d7 — f5
20.	T e1 — d1	D d8 — e7
21.	S c3 — d5	D e7 — c5
22.	e5 — e6	S a5 — c6
23.	L c1 — b2	T a8 — f8
24.	T a1 — c1	L f5 — e6

auf D c5-d6 gewinnt S d5-f6†; auf D c5-b5 folgt

...y appear to have arrived at that [illegible]
...t to Black, with a chance [illegible]
has gained, and finally [illegible]

Df4-e5; auf Dc5-a5 folgt Tc1-c6: und auf Dc5-f2† folgt 25. Df4-f2:, Lb6-f2†; 26. Kg1-h1, Lf2-h4; 27. Tc1-c6:, Lh4-g5:; 28. Tc6-c7:, Lg5-f6; 29. Lb2-f6:, g7-f6:; 30. Sd5-e7†, Kg8-g7; 31. Se7-f5† und wird gewinnen.

25. T c1 — c5:	T f8 — f4:
26. S d5 — f4:	L b6 — c5:
27. S f4 — e6:	L c5 — f8

28. T d1 — d7 und muss gewinnen. Schwarz hatte wohl andere Züge, doch ist der Zweck dieser Variante zu zeigen, wie gefährlich der Angriff ist, welcher aus dem Opfer des Läufers entsteht, worauf zuerst Herr *Fraser* in Dundee etwa vor einem Jahre aufmerksam gemacht hat.

V.

4.	b2 — b4	L c5 — b4:	10.	c3 — d4:	L b6 — d4:
5.	c2 — c3	L b4 — a5	11.	S f3 — d4:	S c6 — d4:
6.	d2 — d4	e5 — d4:	12.	D b3 — b2	c7 — c5
7.	D d1 — b3	D d8 — e7	13.	S b1 — c3	S g8 — f6
8.	0 — 0 s. Variante.		14.	f2 — f4	0 — 0
8.	. . . .	L a5 — b6	15.	T a1 — e1	L c8 — e6
9	L c1 — a3	d7 — d6			und ist im Vortheil.

Variante.

8. L c1 — a3	D e7 - e4†, besser d7-d6.
9. K e1 — d1	D e4 — g6
10. T h1 — e1†	S g8 — e7
11. L a3 — e7:	S c6 — e7:
12. D b3 — a3 und gewinnt.	

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel XVII.

I.

Liverpool, 1847. Ch. Pl. Chronicle.

Harrwitz.	Spreckley.	3. L f1 - c4	L f8 - c5
1. e2 - e4	e7 - e5	4. b2 - b4	d7 - d5
2. S g1 - f3	S b8 - c6	5. L c4 - d5:	S c6 - b4:

6	S b1 - c3	S b4 - d5 :
7.	S c3 - d5 :	L c8 - g4
8:	T a1 - b1	c7 - c6
9.	S d5 - e3	L c5 - e3 :
10.	f2 - e3 :	D d8 - c7
11.	h2 - h3	L g4 - f3 :
12.	D d1 - f3 :	b7 - b6
13.	D f3 - g3	f7 - f6
14.	d2 - d4	0 - 0 - 0
15.	D g3 - g4†	K c8 - b7
16.	c2 - c3	S g8 - h6
17.	D g4 - f3	S h6 - f7
18.	0 - 0	h7 - h5
19	D f3 - d1	h5 - h4
20.	a2 - a4	T h8 - h6
21.	a4 - a5	S f7 - d6

22.	a5 - b6 :	a7 - b6 :
23.	D d1 - d3	T d8 - a8
24.	c3 - c4	T a8 - a6
25	L c1 - b2	e5 - d4 :
26.	e3 - d4 :	T h6 - h8
27.	L b2 - c1	D c7 - f7
28.	d4 - d5	c6 - c5
29.	e4 - e5	S d6 - c8
30.	e5 - e6	D f7 - e7
31.	L c1 - f4	S c8 - d6
32.	L f4 - d6 :	D e7 - d6 :
33.	D d3 - g6	D d6 - e7
34.	d5 - d6	D e7 - e6 :
35.	D g6 - g7†	K b7 - c6
36.	D g7 - c7†	Mat.

II.

London, 1851.

	Anderssen.	Kieseritzky.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - c4	L f8 - c5
4.	b2 - b4	L c5 - b4 :
5.	c2 - c3	L b4 - d6
6.	0 - 0	D d8 - e7
7	d2 - d4	S g8 - f6
8.	L c1 - g5	0 - 0
9.	S f3 - h4	e5 - d4 :
10.	S b1 - d2	D e7 - e5
11.	S d2 - f3, hier wäre wohl f2-f4 stärker.	
11.	. . . .	D e5 - c5
12.	L g5 - f6 :	g7 - f6 :
13.	S h4 - f5	L d6 - f4, auf D c5-c4: wäre Sf3-d2 gefolgt und Schw. hätte verloren.
14.	S f3 - d4 :	S c6 - d4 :

15.	c3 - d4 :	D c5 - c4 :
16.	D d1 - g4†	L f4 - g5
17.	T a1 - c1	D c4 - b4
18.	f2 - f4, durch e4-e5 hätte Weiss gewonnen, es konnte folgen 18. d7-d5; 19. e5-f6 :, L c8-f5 :; 20. D g4 — g5†, L f5 — g6; 21. D g5-h6 od. 18. e4-e5, D b4-d2; 19. f2-f4, d7-d5; 20. e5-f6 :, L c8-f5 :; 21. D g4-g5†, L f5-g6; 22. T c1-d1, D d2-e3†; 23. K g1-h1, K g8-h8 ; 24. T f1-e1, D e3-c3; 25. f4-f5, T f8-g8 ; 26. f5-g6 :, T g8-g6 :; 27. D g5-d5 :, T a8-g8 ; 28. T e1-e2 und steht besser.	
18.	. . . .	d7 - d5
19.	f4 - g5 :	D b4 - d4†
20.	K g1 - h1	L c8 - f5 :
21.	T f1 - f5 :	D d4 - e4 :

22.	T f5 - f4	f6 - f5 der beste Zug.
23.	D g4 - h4	D e4 - d3
24.	T c1 - f1	T a8 - e8
25.	T f4 - f5:	T e8 - e4
26.	D h4 - f2	T f8 - e8
27.	T f5 - f7:	D d3 - f1‡
28.	D f2 - f1:	T e4 - e1
29	T f7 - f8†	K g8 - g7
30	T f8 - f7†	K g7 - g6
31.	T f7 - f6†	K g6 - h5
32.	g2 - g4†	K h5 - g4 : und gewinnt.

III.

London, 1852. British Chess Review.

	St. Amant.	Harrwitz.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - c4	L f8 - c5
4.	b2 - b4	L c5 - b4:
5.	c2 - c3	L b4 - c5
6.	d2 - d4	e5 - d4:
7.	c3 - d4:	L c5 - b6
8.	0 - 0	d7 - d6
9.	S b1 - c3	L c8 - g4
10.	L c1 - e3	L g4 - f3:
11.	g2 - f3:	S g8 - e7
12.	K g1 - h1	0 - 0
13.	T f1 - g1	K g8 - h8
14.	T g1 - g2	f7 - f5
15.	D d1 - d2	f5 - f4
16.	L e3 - f4:	L b6 - d4:
17.	L f4 - e3	L d4 - e3:
18.	D d2 - e3:	S c6 - e5
19.	L c4 - e2	S e7 - g6
20.	T a1 - g1	D d8 - h4
21.	S c3 - d5	c7 - c6
22.	S d5 - c7	T h8 - c8
23.	S c7 - e6	T f8 - f7
24.	f3 - f4	S g6 - f4 :
25.	S e6 - f4:	D h4 - f4:
26.	D e3 - f4:	T f7 - f4:
27.	T g2 - g7:	T f4 - f2:
28.	T g7 - b7:,	Weiss lässt den Läufer nehmen, in der Hoffnung ein ewiges Schach zu haben.
28.	. . . .	T f2 - e2:
29.	T g1 - g7	T e2 - e1†
30.	K h1 - g2	T c8 - g8
31.	T g7 - g8‡	K h8 - g8:
32.	T b7 - a7:	T e1 - e4:
33.	a2 - a4	d6 - d5
34.	a4 - a5	T e4 - a4
35.	a5 - a6	S e5 - c4
36.	K g2 - f3	S c4 - b6
37.	K f3 - g3	c6 - c5
38.	h2 - h4	h7 - h5
39.	K g3 - f3	K g8 - f8
40.	K f3 - g3	K f8 - e8 und gewinnt.

IV.

London, 1852. British Chess Review.

	Kapitän Evans. St. Amant.	Williams. Harrwitz.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - c4	L f8 - c5
4.	b2 - b4	L c5 - b4:

5. c2 - c3	L b4 - c5	25. S g1 - f3	D h4 - a4
6. d2 - d4	e5 - d4 :	26. D d1 - b1	T h8 - e8
7. c3 - d4 :	L c5 - b4†	27. g2 - g3	D a4 - g4
	nicht gut.	28. K f1 - g2	S e7 - g6
8. K e1 - f1	L b4 - a5	29. L d3 - g6†	h7 - g6 :
9. d4 - d5	S c6 - e7	30. h2 - h3	D g4 - e4
10 L c1 - b2	f7 - f6	31. S b3 - d4	S h6 - f5
11. d5 - d6	c7 - d6 :	32. D b1 - d1	S f5 - d4 :
12. S f3 - g5	D d8 - c7	33. D d1 - d4 :	T c8 - c2
13. S b1 - a3	S g8 - h6	34. T h1 - d1	T e8 - b8
14. T a1 - c1	d6 - d5	35. L b2 - c3	D e4 - d4 :
15. S a3 - b5	D c7 - f4	36. L c3 - d4 :	T c2 - a2 :
16. S g5 - h3	D f4 - g4	37. L d4 - c5	T b8 - b5
17. L c4 - e2	D g4 - h4	38. T d1 - d5 :	d7 - d6
18 S b5 - d6†	K e8 - d8	39. T d5 - d6 :	T b5 - c5 :
19. T c1 - c8†	T a8 - c8 :	40. S f3 - d4	T a2 - d2
20. S d6 - b7	K d8 - e8	41 K g2 - f3	T c5 - c4
21. S b7 - a5 :	D h4 - e4 :	42. K f3 - e3	T c4 - d4 :
22. L e2 - d3	D e4 - b4	43. T d6 - d4 :	T d2 - d4 :
23. S a5 - b3	D b4 - h4	44. K e3 - d4 :	K f7 - e6
24 S h3 - g1	K e8 - f7		und gewinnt.

V.

London, 1852. British Chess Review.

Mr. L . . .	Harrwitz.		
		13. L e5 - f4	S e7 - g6
1. e2 - e4	e7 - e5	14. T f1 - e1†	S g8 - e7
2. S g1 - f3	S b8 - c6	15 d5 - d6	c7 - d6 :
3. L f1 - c4	L f8 - c5	16. L f4 - d6 :	L g4 - f3 :
4. b2 - b4	L c5 - b4 :	17. g2 - f3 :	S g6 - e5
5. c2 - c3	L b4 - c5	18. D d1 - a4†	K e8 - f8
6. 0 - 0	d7 - d6	19. L d6 - e5 :	f6 - e5 :
7. d2 - d4	e5 - d4 :	20. S b1 - c3	L b6 - d4
8 c5 - d4 :	L c5 - b6	21. T a1 - d1	D d8 - b6
9. d4 - d5	S c6 - e7	22. S c3 - e4	h7 - h5
10. e4 - e5	L c8 - g4	23. K g1 - f1	T h8 - h6
11. L c1 - b2	d6 - e5 :	24 S e4 - g5	L d4 - f2 :
12. L b2 - e5 :	f7 - f6,	25 T e1 - e5 :	L f2 - h4
	besser S g8-f6.	26. S g5 - e4	D b6 - e3

27 D a4 - b3	D e3 - f4
28. D b3 - d3	T a8 - e8
29. S e4 - c5	T h6 - d6
30. D d3 - d6:	Macht in vier Zügen Mat.

Bei S c5-e6†, T d6-e6:; 31. T e5-e6:, D f4-h2:; 32. D d3-e3, D h2-h1†; 33. K f1—e2, D h1—g2†; 34. K e2-d3, T e8-d8†; 35. K d3-c3, T d8-d1: hätte Weiss ebenfalls verloren; am besten war 30. T e5-h5: worauf Schw. die Dame nicht nehmen durfte, es konnte dann folgen g7—g6; 31. T h5-h4:, D f4-h4:; 32. D d3-d6:, D h4-c4†; 33. K f1-g1 und die Partie wäre gleich.

VI.

London, 1852. British Chess Review.

Harrwitz.	Slous.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. S g1 - f3	S b8 - c6
3. L f1 - c4	L f8 - c5
4. b2 - b4	d7 - d5
5. L c4 - d5:	S c6 - b4:
6. L d5 - b3	S b4 - c6
7. 0 - 0	D d8 - e7
8. c2 - c3	S g8 - f6
9. d2 - d4	L c5 - d6
10. S f3 - g5	0 - 0
11. f2 - f4	h7 - h6
12. S g5 - f7:	T f8 - f7:
13. f4 - e5:	S c6 - e5:
14. d4 - e5:	D e7 - e5:
15. L b3 - f7†	K g8 - f7:
16 L c1 - f4	L d6 - c5†
17. K g1 - h1	D e5 - e4:
18. S b1 - d2	D e4 - g6
19. D d1 - b3†	L c8 - e6
20. D b3 - b7:	T a8 - e8
21. D b7 - c7†	L c5 - e7
22. T a1 - e1	S f6 - d5
23. S d2 - f3	K f7 - g8

bei S d5-c7: hätte Sch. eine Figur verloren, weil nach 24. S f3-e5†, K f7-g8; 25. S e5-g6: Läufer u. Springer ungedeckt blieben.

24. S f3 - e5	D g6 - h7
25. D c7 - c6 und gewinnt.	

VII.

Manchester, 1853. British Chess Review.

Mr. Hirst. Mr. Ralli.	Harrwitz.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. S g1 - f3	S b8 - c6
3. L f1 - c4	L f8 - c5
4. b2 - b4	L c5 - b6
5. a2 - a4	a7 - a6
6. c2 - c3	S g8 - f6
7. d2 - d3	d7 - d5
8. e4 - d5:	S f6 - d5:
9. D d1 - b3	L c8 - e6
10. S f3 - g5	0 - 0
11. 0 - 0	h7 - h6
12. S g5 - e6:	f7 - e6:
13. D b3 - d1	D d8 - h4
14. T a1 - a2	T f8 - f6

15.	T a2 - e2	T a8 - f8
16.	D d1 - e1	T f6 - g6
17.	K g1 - h1	T g6 - g2:
18.	K h1 - g2:	D h4 - g4†
19.	K g2 - h1	D g4 - f3†
20.	K h1 - g1	T f8 - f6
21.	L c1 - g5	T f6 - g6
22.	D e1 - d2, der einzige Zug, auf b2 - h4 würde S d5 - f4 das Mat erzwingen.	
22.	. . . .	T g6 - g5‡
23.	D d2 - g5:	h6 - g5:
24.	L c4 - d5:	e6 - d5:
25.	T f1 - e1	e5 - e4
26.	d3 - d4	S c6 - e7
27.	T e2 - e3	D f3 - h5
28.	K g1 - g2	S e7 - f5
29.	T e3 - h3	D h5 - g4†
30.	T h3 - g3	S f5 - g3: und gewinnt.

VIII.

Paris, 1859.

	Harrwitz.	Schulten.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - c4	L f8 - c5
4.	b2 - b4	L c5 - b4:
5.	c2 - c3	L b4 - c5
6.	d2 - d4	e5 - d4:
7.	c3 - d4:	L c5 - b6
8.	L c1 - b2	S c6 - e7
9.	0 - 0	d7 - d6
10.	d4 - d5	f7 - f6
11.	S f3 - d4	L b6 - d4:
12.	L b2 - d4:	S g8 - h6
13.	D d1 - h5†	S h6 - f7
14.	f2 - f4	0 - 0
15.	S b1 - d2	S e7 - g6
16.	T a1 - e1	S f7 - h6
17.	h2 - h3	K g8 - h8
18.	L c4 - b3	L c8 - d7
19.	T e1 - e3	c7 - c5
20.	d5 - c6:	b7 - c6:
21.	S d2 - c4	c6 - c5
22.	L d4 - c3	L d7 - e8
23.	D h5 - d5	S h6 - f7
24.	T e3 - g3	S g6 - e7
25.	D d5 - e6	L e8 - d7
26.	D e6 - f6:	S e7 - f5, dieser, wie die folgenden Züge von Schwarz sind gezwungen.
27.	D f6 - g7‡	S f5 - g7:
28.	L c3 - g7‡	K h8 - g8
29.	L g7 - f6†	S f7 - g5
30.	T g3 - g5‡	K g8 - f7
31.	S c4 - d6‡	K f7 - f6:
32.	e4 - e5†	K f6 - e7
33.	T g5 - g7†	T f8 - f7
34.	T g7 - f7‡	Mat.

IX.

Paris, 1859.

	Harrwitz.	Schulten.
1.	e2 - e4	e7 - e5
3.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - c4	L f8 - c5
4.	b2 - b4	L c5 - b4:
5.	c2 - c3	L b4 - c5

6.	d2 - d4	e5 - d4:
7.	c3 - d4:	L c5 - b6
8.	L c1 - b2	d7 - d6
9.	d4 - d5	S c6 - e5
10.	S f3 - e5:	d6 - e5:
11.	L b2 - e5:	D d8 - g5
12.	L e5 - g3	L c8 - g4
13.	D d1 - a4†	L g4 - d7
14.	D a4 - c2	0 - 0 - 0
15.	0 - 0	h7 - h5
16.	S b1 - d2	h5 - h4
17.	S d2 - f3	D g5 - e7
18.	L g3 - f4	f7 - f6
19	T f1 - d1	g7 - g5
20.	d5 - d6	D e7 - h7
21.	d6 - c7:	T d8 - e8
22.	T d1 - d7:	D h7 - d7:
23	T a1 - d1	D d7 - g4
24.	h2 - h3	D g4 - d7
25.	T d1 - d7:	K c8 - d7:
26.	D c2 - d3†	K d7 - c8
27.	L c4 - e6†	T e8 - e6:
28.	D d3 - d8†	Mat.

X.

Paris, 1859.

	Harrwitz.	Schulten.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	S g1 - f3	S b8 - c6
3.	L f1 - c4	L f8 - c5
4.	b2 - b4	L c5 - b4:
5.	c2 - c3	L b4 - c5
6.	d2 - d4	L e5 - d4:
7.	c3 - d4:	L c5 - b6
8.	L c1 - b2	S c6 - e7
9.	0 - 0	d7 - d6
10.	d4 - d5	K e8 - f8
11.	e4 - e5	S g8 - h6
12.	S b1 - d2	L c8 - g4
13.	h2 - h3	L g4 - f3:
14.	S d2 - f3:	S e7 - g6
15.	e5 - e6	f7 - f6
16.	T f1 - e1	K f8 - e7
17.	D d1 - d3	D d8 - f8
18.	L b2 - c1	T h8 - g8
19.	S f3 - g5	S g6 - e5
20.	D d3 - c2	T a8 - c8, um g5 zu nehmen.
21.	S g5 - h7:	D f8 - e8
22.	T e1 - e5:	d6 - e5:
23.	L c1 - a3†	c7 - c5
24.	d5 - c6†	K e7 - d8
25.	c6 - b7:	T c8 - b8
26.	D c2 - d2†	L b6 - d4
27.	D d2 - a5†	L d4 - b6
28.	D a5 - d5†	K d8 - c7
29.	L a3 - d6†	K c7 - d8
30.	L d6 - e5†	K d8 - e7
31.	D d5 - d6†	Mat.

XVIII. Capitel.

Das Königs-Gambit.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4

Keine Eröffnung giebt zu so interessanten und mannigfaltigen Kombinationen Anlass als das angenommene Königs-Gambit. Sie ist aber auch die schwerste, besonders für den Nachziehenden, welcher sich durch Annahme desselben einer langwierigen Vertheidigung unterzieht. Ich habe daher Allen, die mich darum befragt haben, den Rath ertheilt, es abzulehnen, wobei der Nachziehende häufig selbst den Angriff bekommt. Allerdings gehört auch dazu einige theoretische Kenntniss, doch ist das abgelehnte Gambit durch 2. Lf8-c5 viel einfacher und daher leichter zu erlernen.

Das abgelehnte Königs-Gambit.

I.

2. . . . . d7 — d6, dieser Zug beengt das Spiel und gestattet Weiss das Centrum zu besetzen.

3. Sg1 — f3 Lc8 — g4
4. Lf1 — c4 Sb8 — c6, auf Sg8-f6

5. f4-e5: müsste Lg4-f3: geschehen, denn bei 5. d6-e5:; 6. Lc4—f7†, Ke8—f7:; 7. Sf3—e5†, Kf7—e8; 8. Se5—g4: würde Weiss 2 Bauern gewinnen, es würde dann folgen 6. Dd1-f3:, d6-e5:; 7. Df3-b3 und gewinnt.

5. c2 — c3 Sg8 — f6
6. d2 — d3 Lf8 — e7
7. h2 — h3 Lg4 — f3:
8. Dd1 — f3: 0 — 0 nicht gut, denn

Weiss wird jetzt mit seinen Bauern gegen den König vorrücken. e5-f4: wäre besser, obgleich dann Weiss durch d3-d4 das Centrum einnimmt, was eine Folge des Zuges 2. d7-d6 ist.

9. f4 — f5	S c6 — a5	17. h4 — g5:	S h7 — g5:
10. L c4 — b5	c7 — c6	18. D f3 — h5	f7 — f6
11. L b5 — a4	b7 — b5	19. L c1 — g5:	f6 — g5:
12. L a4 — c2	d6 — d5	20. D h5 — h7†	K g8 — f7
13. g2 — g4	d5 - e4:	21. D h7 — g6†	K f7 — g8
14. d3 — e4:	h7 — h6	22. T h1 — h7	L e7 — f6
15. h3 — h4	S f6 — h7	23. D g6 — h5	und macht in 2 Zügen Mat.
16. g4 — g5	h6 — g5:		

II.

2.	d7 — d5
3. e4 — d5:	D d1 — d5: od. A., B.
4. S b1 — c3	D d5 — e6
5. S g1 — f3	e5 — f4†

6. K e1 - f2 am besten. L f8 — c5†, besser wäre wohl L f8-e7, doch hat Schwarz kein gutes Spiel, weil er seine Dame zu früh herausgebracht hat.

7. d2 — d4	L c5 — b6
8. L f1 — b5†	c7 — c6 od. K e8 - d8. oder f8.

9. T h1 — e1 und gewinnt. Diese geistreiche Variante ist von *Greco*, und kommt häufig gegen schwache Spieler vor.

A.

3.	e5 — e4
4. L f1 — b5†	c7 — c6, auf L c8 - d7 folgt 5. D d1 - e2.
5. d5 — c6:	b7 — c6:
6. L b5 — c4	S g8 — f6
7. d2 — d4	D d8 — b6
8. S g1 — e2	L c8 — g4
9. S b1 — c3	L f8 — b4
10. 0 — 0	c6 - c5

11. L c1 — e3 und ist im Vortheil.

B.

3.	e5 — f4:
4. S g1 — f3	D d8 - d5:, L f8 — d6 wäre auch gut.

5.	S b1 — c3	D d5 — a5, besser ist D d5 - d8,
6.	L f1 — c4	S g8 — f6
7.	d2 — d4	L f8 — b4
8.	0 — 0	L b4 — c3:
9.	b2 — c3:	D a5 — c3:, viel besser wäre 0-0.
10.	D d1 — e2†	K e8 — d8
11.	L c1 — f4:	T h8 — e8
11.	L f4 — e5	L c8 — g4
13	T a1 — e1	S b8 — d7
14.	L c4 — f7:	T e8 — f8
15.	L e5 — f6‡	g7 — f6:
16.	D e2 — e7†	K d8 — c8
17.	D e7 — e8†	T f8 — e8:
18.	T e1 — e8‡	Mat.

III.

2.	. . . .	L f8 — c5 am besten.
3.	S g1 — f3	d7 — d6, nicht so gut

wäre 3 d7—d5; 4. Sf3—e5:, d5—e4:; 5. L f1—c4, S g8—h6; 6. D d1-h5, D d8-e7; 7. S b1-c3 und steht besser.

4 c2 — c3 der beste Zug, auf Lf1-c4 kann Sb8-c6 oder Lc8-e6 folgen, u. bei d2-d4, e5-d4:; 5. Sf3-d4:, Sg8-f6; 6. Sb1-c3, D d8-e7; 7. D d1-d3, 0-0 steht Schwarz besser; für 4. b2-b4 siehe Variante III.

4.	. . . .	L c8 — g4
5.	L f1 — e2, s. Var. I., II.	
5.	. . . .	L g4 — f3:
6.	L e2 — f3:	S b8 — c6
7.	b2 — b4	L c5 — b6
8.	b4 — b5	S c6 — a5
9.	d2 — d4	e5 — d4:
10.	c3 — d4:	D d8 — f6
11.	e4 — e5:	d6 — e5:
12.	d4 — e5:	D f6 - e8 u. steht besser.

Variante I.

5.	d2 — d4	e5 — d4:
6.	c3 — d4:	L g4 — f3:

7. g2 — f3 : D d8 — h4†
8. K e1 — e2 L c5 — b6
9. L c1 — e3 S g8 — f6
10. S b1 — c3 S f6 — h5 und gewinnt den Bauer auf f4 oder die Qualität.

Variante II.

5. L f1 — c4 S b8 — c6
6. b2 — b4 od. A. L c5 — b6
7. a2 — a4 a7 — a6, bei a7-a5; 8. b4-b5, S c6-e7; 9. f4-e5: wäre Schwarz im Nachtheil, da auf 9. d6-e5: folgen würde 10. L c4-f7†, K e8-f7:; 11. S f3-e5† und gewinnt.
8. a4 — a5 L b6 — a7
9. h2 — h3 L g4 — f3 :
10. D d1 — f3 : S g8 — f6
11. f4 — f5 S c6 — e7, auf 0-0 folgt 12. g2 - g4.
12. d2 — d3 d6 — d5
13. L c4 — b3 d5 — e4 :
14. d3 — e4 : D d8 — d6
15. L c1 — e3 L a7 — e3 :
16. D f3 — e3 T a8 — d8 u. steht besser.

A.

6. D d1 — b3 nicht gut.
6. . . . . L g4 — f3 :
7. L c4 — f7† K e8 — f8
8. L f7 - g8 : T h8 — g8 :
9. g2 — f3 : D d8 — h4†
10. K e1 — d1 D h4 — f2, besser als f4:
11. c3 — c4, bei D b3-b7:, D f2-f3†; 12. K d1-c2, D f3-e4†; 13. d2-d3, S c6-d4† oder K c2-d1, D e4-h1†; 14. K d1-c2 od. e2, S c6-d4† würde Weiss die Dame verlieren.
11. . . . . S c6 — d4
12. D b3 — d3 D f2 — f3†
13. D d3 — f3 : S d4 — f3 : und ist im Vortheil.

Variante III.

4. b2 — b4, durch diesen Zug gewinnt Weiss zwar ein Tempo, doch bleibt das Centrum schwach.

4.	. . . .	L c5 — b4:
5	c2 — c3	L b4 — c5
6.	L f1 — c4	S b8 — c6
7.	d2 — d4	e5 — d4:
8.	c3 — d4:	L c5 — b6 am besten,
9.	0 — 0	L c8 — g4

10. L c1 — b2, auf L c4-f7† hätte Schwarz den Zug K e8-f7: nicht thun dürfen, weil Weiss durch 11. S f3-g5† die Figur bei besserer Stellung zurückgenommen hätte, sondern K e8-f8 gezogen, und mindestens die Qualität gewonnen.

10.	. . . .	L g4 — f3:
11.	T f1 — f3:	S g8 — f6
12.	K g1 — h1	0 — 0, auf S f6-e4: folgt 13. d4-d5 etc.
13.	d4 — d5	S c6 — a5
14.	L c4 — d3	S f6 — g4, die Fort-

setzung dieses Spiels s. man in den Partieen zu d. Cap. II.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XVIII.

I.

London, 1853. British Chess Review.

	Szén.	Harrwitz.			
1.	e2 - e4	e7 - e5	10.	S b1 - c3	0 - 0
2.	f2 - f4	L f8 - c5	11.	D d1 - d2	f7 - f5
3.	S g1 - f3	d7 - d6	12.	L e3 - f2	D h4 - h6
4.	c2 - c3	L c8 - g4	13.	e4 - e5:	d6 - e5:
5.	d2 - d4	e5 - d4:	14.	f4 - e5	f5 - f4
6.	c3 - d4:	L g4 - f3:	15.	D d2 - d3	S b8 - c6
7.	g2 - f3:	D d8 - h4†	16.	T a1 - d1	T a8 - d8
8.	K e1 - e2	L c5 - b6	17.	D d3 - e4	S e7 - f5
9.	L c1 - e3	S g8 - e7, besser nach f6.	18	S c3 - d5	K g8 - h8
			19.	S d5 - b6:	a7 - b6:
			20.	K e2 - e1	D h6 - h5

21. L f1 - e2	S c6 - d4:
22. T d1 - d4:	T d8 - d4:
23. L f2 - d4:	S f5 - g3
24. h2 - g3:	D h5 - h1†
25. L e2 - f1	f4 - g3:
26. D e4 - e2	D h1 - h4
27. D e2 - e4	T f8 - f4
28. D e4 - b7:	g3 - g2†,

einfacher wäre T f4-d4:, wogegen keine Vertheidigung ist.

29. L d4 - f2	g2 - f1 D†
30. K e1 - f1:	D h4 - h3†
31. K f1 - e2	T f4 - f8
32. D b7 - e4	D h3 - e6
33 b2 - b3	c7 - c5
34. f3 - f4	D e6 - g4†
35. K e2 - e3	g7 - g5
36. e5 - e6	g5 - f4†
37. K e3 - d3	T f8 - e8,

der Läufer konnte durch einige Schach gewonnen werden, aber W. hätte dann das Spiel durch ewiges Schach remis gehalten.

38. D e4 - e5†	K h8 - g8
39. e6 - e7	D g4 - d7†
40. K d3 - c4	T e8 - e7:
41. D e5 - f4:	T e7 - f7
42. D f4 - g3†	K g8 - f8
43. L f2 - e3	T f7 - f6
44. L e3 - g5	D d7 - d4†
45. K c4 - b5	D d4 - b4†
46. K b5 - a6	D b4 - a5†
47. K a6 - b7	T f6 - f7†
48. K b7 - c6	D a5 - a8†
49. K c6 - b5	D a8 - e8†
50. K b5 - a6	D e8 - e2†
51. K a6 - b6:	D e2 - e6†
52. K b6 - c5:	T f7 - f5†
53. K c5 - b4	D e6 - b6†
54. K b4 - a3	D b6 - a7†
55. K a3 - b2	D a7 - d4†
56. K b2 - a3	T f5 - a5†

Mat.

II.

London, 1853. British Chess Review.

Löwenthal.	Harrwitz.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. f2 - f4	L f8 - c5
3. S g1 - f3	d7 - d6
4. b2 - b4	L c5 - b4:
5. c2 - c3	L b4 - c5
6. L f1 - c4	S b8 - c6
7. d2 - d4	e5 - d4:
8. c3 - d4:	L c5 - b6
9. 0 - 0	L c8 - g4
10. L c1 - b2	L g4 - f3:
11. T f1 - f3:	S g8 - f6
12. K g1 - h1	0 - 0
13. d4 - d5	S c6 - a5
14. L c4 - d3	S f6 - g4
15. D d1 - e1	f7 - f6
16. S b1 - d2	c7 - c6
17. D e1 - g3	D d8 - d7
18. d5 - c6:	S a5 - c6:
19. S d2 - b3	T a8 - e8
20. T a1 - f1	K g8 - h8
21. h2 - h3	S g4 - h6
22. D g3 - h4	d6 - d5
23. e4 - e5	d5 - d4

24. e5 - f6 : T f8 - f6 :
25. g2 - g4 D d7 - d5,
mit diesem Zuge nimmt Schw. den Angriff, was immer Weiss thut.
26. D h4 - f2 T f6 - f4 :
27. D f2 - g2 T f4 - f3 :
28. T f1 - f3 : T e8 - e1†
29. L d3 - f1 S h6 - f7
30. T f3 - f5 D d5 - e6
31. D g2 - g3 K h8 - g8
32. S b3 - d2 g7 - g6
33. T f5 - f3 S f7 - g5
34. K h1 - g2 eine falsche Berechnung, Weiss glaubte L f1-c4 thun zu können, wenn der Thurm genommen wird.
34. . . . . S g5 - f3 :
35. D g3 - f3 : K g8 - g7
36. L f1 - c4 D e6 - f6
37. D f3 - d5 S c6 - e7
38. D d5 - b7 : D f6 - c6†
39. D b7 - c6 : S e7 - c6 :
40. S d2 - f3 T e1 - b1
41. L b2 - a3 L b6 - a5
42. L c4 - d5 S c6 - b4
43. L d5 - e4 T b1 - a1
44. L a3 - b4 : T a1 - a2†
35. K g2 - f1 L a3 - b4 :
46. S f3 - d4 : K g7 - f6
47. S d4 - c2 L b4 - c5
48. K f1 - e2 K f6 - e5
49. K e2 - f3 a7 - a5
50. h3 - h4 a5 - a4
51. h4 - h5 g6 - h5 :
52. g4 - h5 : a4 - a3
und gewinnt.

III.

London, 1853. British Chess Review.

Löwenthal.	Harrwitz.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. f2 - f4	L f8 - c5
3. S g1 - f3	d7 - d6
4. L f1 - c4	S g8 - f6
5. d2 - d4	e5 - d4 :
6. e4 - e5	d6 - e5 :
7. f4 - e5 :	S f6 - d5
8. 0 - 0	L c8 - e6,

auf 0-0 hätte Weiss einen guten Angriff bekommen, z. B. 9. S f3-g5, h7-h6; 10. S g5-f7:, T f8-f7:; 11. T f1-f7:, K g8-f7:; 12. D d1-f3† etc.

9. S f3 - g5 D d8 - d7,
auch jetzt war 0-0 nicht rathsam, denn es konnte folgen 10. D d1-h5, h7-h6; 11. S g5-e4, L c5-b6; 12. L c1-h6:, g7-h6:; 13. D h5-h6: und Weiss hätte einen sehr gefährlichen Angriff.

10 D d1 - f3 S b8 - c6
11. D f3 - g3 0 - 0 - 0
12. S b1 - d2 h7 - h6
13. S g5 - e4 L c5 - b6
14. S d2 - b3 g7 - g5
15, K g1 - h1 S c6 - b4
16. L c1 - d2 D d7 - c6
auf S b4 — c2: wäre gefolgt T a1-c1 und dann S e4-d6†.
17. L c4 - d3 K c8 - b8
18. a2 - a4 a7 - a5

19. T f1 - c1 um L d3 - b5 zu thun
19. . . . . S d5 - e3
20. S e4 - f6 S b4 - d3:
21. c2 - d3: D c6 - g2†
22. D g3 - g2: S e3 - g2:
23. S b3 - a5: S g2 - e3
24. S a5 - c4 S e3 - c4:
25. d3 - c4: c7 - c5
26. S f6 - e4 L e6 - d7
27. S e4 - d6 T h8 - f8
28. T c1 - f1 f7 - f6
29. S d6 - f5, Weiss hätte offenbar eine Fig. verloren, wenn er den Bauer genommen hätte durch L d7-e6†.
29. . . . . L d7 - f5:
30. T f1 - f5: f6 - e5:
31. T f5 - e5: T f8 - f2
32. L d2 - e1, auf T a1-d1 wäre gefolgt T f2-h2† um dann, wenn K h1-h2: geschieht, L b6-c7 zu thun.
32. . . . . T f2 - b2:
33. T e5 - e6 L b6 - c7
34 T e6 - h6: d4 - d3
35. T a1 - d1 T b2 - c2
36. L e1 - d2 T c2 - c4:
37. L d2 - g5: T d8 - d5
38. h2 - h4 L c7 - f4
39. T h6 - h8† K b8 - a7
40. L g5 - d8 d3 - d2
und gewinnt.

IV.

Paris, 1859.

Schulten.	Harrwitz.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. f2 - f4	L f8 - c5
3. S g1 - f3	d7 - d6
4. c2 - c3	S b8 - c6
5. b2 - b4	L c5 - b6
6. b4 - b5	S c6 - a5
7. f4 - e5:	d6 - e5:
8. d2 - d4	e5 - d4:
9. c3 - d4:	L c8 - g4
10. L c1 - b2	L g4 - f3:
11. g2 - f3:	D d8 - h4†
12. K e1 - e2	S g8 - e7
13. a2 - a4	S a5 - c4
14. L b2 - c3	S e7 - g6
15. K e2 - d3	S g6 - e5†
16. K d3 - e2	S e5 - f3:
17. D d1 - d3	S f3 - e5
18. D d3 - g3	D h4 - e4†
19. K e2 - f2	S e5 - g4†
20. K f2 - g1	L b6 - d4†
21. L c3 - d4:	D e4 - d4†
21. K g1 - g2	S c4 - e3†
23. K g2 - h3	S g4 - f2†
24. D g3 - f2:	D d4 - g4†
	Mat.

V.

London, 1860.

Schulten.	Harrwitz.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. f2 - f4	L f8 - c5
3. S g1 - f3	d7 - d6
4. L f1 - c4	S b8 - c6
5. f4 - f5 zu frühe,	

5.	S g8 - f6	14. f5 - e6 :	S d5 - c3 :
6. d2 - d3	d6 - d5	15. D d1 - f3	D d8 - d4†
7. e4 - d5 :	S f6 - d5 :	16. K g1 - h1, nicht L c1 - e3, weil sonst die Damen getauscht würden.	
8. g2 - g4	h7 - h5		
9. S f3 - g5	S c6 - e7		
10. S b1 - c3	L c5 - b4	16.	h5 - g4 :
11. 0 - 0	L b4 - c3 :	17. D f3 - b7 :	T a8 - d8
12. b2 - c3 :	f7 - f6	18. L c1 - b2	g4 - g3
13. S g5 - e6	L c8 - e6 :		und gewinnt.

XIX. Capitel.

Das Königsläufergambit.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 — f4 :
3. L f1 — c4

Diese Eröffnung ist von den Autoren mit mehr Gründlichkeit und Ausführlichkeit behandelt worden, als fast jede andere. Die Vertheidigung muss daher mit grosser Genauigkeit geführt werden, doch scheint es, dass Weiss den Gambitbauer nicht zurückgewinnt. Von den unregelmässigen Vertheidigungen verdient nur die von dem Amerikaner *Bryan* erfundene (3. b7-b5) Beachtung, für welche *Kieseritzky* sehr eingenommen war; die anderen sind weniger interessant.

I.

3. L f1 — c4 f7 — f5 nicht gut,
4: D d1 — e2 am besten,
4. . . . . D d8 — h4†
5. K e1 — d1 f5 — e4 :
6. D e2 — e4† L f8 — e7
7. S g1 — f3 D h4 — h5
8. L c4 — g8 : T h8 — g8 :

9.	T h1 — e1	S b8 — c6
10.	S b1 — c3	K e8 — d8
11.	S c3 — d5	T g8 — e8
12.	S d5 — f4 :	D h5 — f7
13.	d2 — d4 und steht besser.	

II.

3.	. . . .	c7 — c6
4.	D d1 — e2	S g8 — e7 oder A.
5.	S b1 — c3	b7 — b5
6.	L c4 — b3	b5 — b4
7.	S c3 — d1	d7 — d5
8.	e4 — d5 :	c6 — d5 :
9.	d2 — d3	S c8 — e6
10.	L c1 — f4 :	S b8 — c6
11.	S g1 — f3	S e7 — g6
12.	L f4 — g3	L f8 — c5
13.	L b3 — a4	T a8 — c8
14.	d3 — d4	L c5 — b6
15.	0 — 0	0 — 0 = Partie.

A.

4.	. . . .	D d8 — h4† (g7 - g5 s. III.)
5.	K e1 — d1	g7 — g5
6.	S g1 — f3	D h4 — h5
7.	h2 — h4	h7 — h6
8.	S f3 — e5	D h5 — e2†
9.	K d1 — e2 :	d7 — d5
10.	e4 — d5 :	L f8 — d6
11.	d2 — d4	L d6 — e5 :
12.	d4 — e5 :	S b8 — d7
13.	d5 — c6 :	b7 — c6 :
14.	h4 — g5 :	S d7 — e5 :
15.	L c4 — b3	L c8 — g4†
16.	K e2 — f2	S e5 — g6
17.	g5 — h6 :	T h8 — h6 :
18.	T h1 — e1†	K e8 — f8
19.	S b1 — c3 und wird den Bauer f4 gewinnen.	

III.

3.	. . . .	g7 — g5
4.	h2 — h4	h7 — h6 oder A.
5.	d2 — d4	L f8 — g7
6.	h4 — g5 :	h6 — g5 :
7.	T h1 — h8 :	L g7 — h8 :
8.	D d1 — h5	D d8 — f6
9.	e4 — e5	D f6 — g7
10.	S g1 — f3	g5 — g4

11. S f3 — g5 S g8 — h6
12. L c1 — f4 : und steht bedeutend besser.

A.

4. . . . . g5 — g4
5. d2 — d4, bei D d1-g4:, d7-d5; 6. D g4-f4:, d5-c4:; 7. D f4-e5†, D d8-e7; 8. D e5-h8:, S g8-f6; 9. S g1-f3, L c8-g4; 10. e4-e5, S b8-d7; 11. 0-0, D e7-c5†; 12. K g1-h1, S f6-h5 (oder K g1-h2, 0-0-0) würde Weiss verlieren.
5. . . . . L f8 — h6
6. S b1 — c3 d7 — d6
7. S g1 — e2 f4 — f3
8. g2 — f3: g4 — f3:
9. S e2 — g1 und steht besser.

IV.

3. . . . . d7 — d5
4. e4 — d5: od. A. L f8 — d6, bei D d8-h4†; 5. K e1-f1, f4-f3; 6. L c4-b5†, c7-c6; 7. S g1-f3: wäre Schwarz im Nachtheil.
5. S g1 — f3 L c8 — g4
6. 0 — 0 S g8 — e7

Gleiche Partie.

A.

4. L c4 — d5: S g8 — f6
5. S b1 — c3 L f8 — b4
6. S g1 — e2 c7 — c6
7. L d5 — b3 L c8 — g4
8. d2 — d3 L f6 — h5
9. 0 — 0 L b4 — c3:
10. b2 — c3: g7 — g5

Etwa gleiches Spiel.

V.

3. . . . . b7 — b5
4. L c4 — b5: s. Var. D d8 — h4†
5. K e1 — f1 L c8 — b7
6. S b1 — c3 od. A. L f8 — b4
7. d2 — d3 L b4 — c3:
8. b2 — c3: S g8 — f6
9. T a1 — b1 S b8 — c6

10. L b5 — c4 T a8 — b8
11. S g1 — f3 D h4 — h6
12. h2 — h4 S f6 — h5
13. T h1 — h3 und steht besser.

A.

6. S g1 — f3 D h4 — h5
7. L b5 — c4 S g8 — f6
8. S b1 — c3 L f8 — b4
9. d2 — d3 L b4 — c3:
10. b2 — c3: g7 — g5
11. T a1 — b1 L b7 — c6
12. h2 — h4 h7 — h6
13. K f1 — g1 g5 — g4
14. S f3 — d4 D h5 — e5
15. S d4 — c6: S b8 — c6:
16. T b1 — b5 D e5 — c3:
17. L c1 — f4: D c3 — d4†
18. K g1 — h2 d7 — d6
19. T h1 — f1 u. steht besser.

Variante.

4. L c4 — f7† schlecht.
4. . . . . K e8 — f7:
5. D d1 — h5† g7 — g6
6. D h5 — d5† K f7 — g7
7. D d5 — a8: S b8 — c6
8. S g1 — f3 oder d2-d4, D d8-h4†; 9. K e1-d1, L c8-a6; 10. d4-d5, L f8-c5 und Schwarz gewinnt.
8. . . . . L f8 — c5
9. d2 — d4 S g8 — f6
10. d4 — c5: D d8 — e7
11. 0 — 0 D e7 — c5†
12 K g1 — h1 L c8 — a6 und gewinnt.

VI.

3. . . . . D d8 — h4† am besten.
4. K e1 — f1 L f8 — c5 nicht gut, es muss g7-g5 gespielt werden, sonst geht der Bauer f4 verloren.
5. d2 — d4 L c5 — b6
6. S g1 — f3 D h4 — h6 oder A.
7. g2 — g3 g7 — g5
8. h2 — h4 f7 — f6
9. e4 — e5 f4 — g3:
10. e5 — f6: und hat das bessere Spiel.

A.

6.	D d8 — e7 od. D h4-g4; 7. L c4 - f7†;
7. S b1 — c3	g7 — g5 od. S g8 - f6, s. Partie No. III.
8. S f3 — e5	S g8 — h6
9. S c3 — d5	D e7 — d8
10. S d5 — b6:	a7 — b6:
11. D d1 — h5	D d8 — f6
11. h2 — h4	g5 — g4

13. D h5 — g5 und wird gewinnen.

VII.

3.	D d8 — h4†	10. e4 — e5	S f6 — g8
4. K e1 — f1	S g8 — f6	11. K f1 — g1	g5 — g4
5. S g1 — f3	D h4 — h5	12. S f3 — h2	f4 — f3
6. S b1 — c3	L f8 — b4	13. g2 — f3:	g4 — f3:
7. D d1 — e2	L b4 — c3:	14. S h2 — f3:	D h5 — g4†
8. b2 — c3:	g7 — g5	15. K g1 — f2 und ist im Vortheil.	
9. h2 — h4	h7 — h6		

VIII.

3.	D d8 — h4†
4. K e1 — f1	D h4 — f6
5. S b1 — c3	c7 — c6 oder A.
6. d2 — d4	d7 — d6
7. S g1 — f3	g7 — g5
8. h2 — h4	h7 — h6
9. e4 — e5	d6 — e5:
10. d4 — e5:	D f6 — g7
11. D d1 - d4	L c8 — g4
12. S c3 — e4	L g4 — f3:
13. g2 — f3:	L f8 — e7, auf S b8 - d7

könnte folgen 14. h4-g5:, D g7-e5:; 15. L c4-f7† und stände besser.

14. c2 — c3	S b8 — d7

15. e5 — e6 und gewinnt.

A.

5.	S g8 — e7	7. S g1 — f3	g7 — g5,
6. d2 — d4	d7 — d6	auf L c8-e6 folgt 8. D d1-d3.	

8. h2 — h4 h7 — h6
9. e4 — e5 D f6 — g7
10. h4 — g5: h6 — g5:
11. T h1 — h8: D g7 — h8:
12. S c3 — e4 d6 — e5:
13. d4 — e5: D h8 — h1†
14. S f3 — g1 S b8 — d7
15. S e4 — g5: S d7 — e5:
16. D d1 — e2 L f8 — g7
17. L c1 — f4: u. steht besser.

IX.

3. . . . . D d8 — h4†
4. K e1 — f1 d7 — d6
5. D d1 — f3 s. Variante I, auf S b1-c3 spielt Schwarz am besten L c8-e6.
5. . . . . g7 — g5
6. g2 — g3 D h4 — g4
7. d2 — d3 L f8 — h6
8. D f3 — g4: L c8 — g4:
9. h2 — h4 f4 — g3:
10. h4 — g5: L h6 — g7
11. c2 — c3 und ist besser entwickelt.

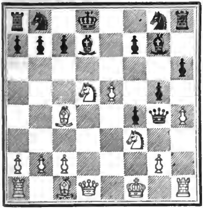
Variante I.

5. d2 — d4 g7 — g5
6. S g1 — f3 D h4 — h5
7. h2 — h4 L f8 — g7
8. S b1 — c3 h7 — h6
9. e4 — e5 d6 — e5:
10. S c3 — d5 K e8 — d8
11. d4 — e5: L c8 — d7
12. L c1 — d2 siehe Variante II; dieser zwölfte Zug ist von Herrn *Schulten* zuerst gemacht worden.
12. . . . . S g8 — e7 od. A.
13. S d5 — e7: K d8 — e7:
14. L d2 — b4† K e7 — e8
15. D d1 — e2 g5 — g4
16. e5 — e6 L d7 — e6:
17. L c4 — e6: g4 — f3:
18. g2 — f3: D h5 — e5
19. D e2 — c4 D e5 — e6:
20. T a1 — e1 L g7 — e5
21. D c4 — e6† f7 — e6:

22. T e1 — e5: S b8 — c6
23. T e5 — e6† K e8 — d7
24. T e6 — e4 und die Spiele stehen gleich.

A.

Schw.



W.

12. L c1 — d2 c7 — c6 nicht gut.
13. L d2 — a5† b7 — b6
14. L a5 — c3 D h5 — g6
15. S d5 — b4 g5 — g4
16. S f3 — d4 a7 — a5
17. L c4 — d3 D g6 — h5
18. S b4 — c6† und ist im Vortheil.

Variante II.

(Siehe das Diagramm.)

12. K f1 — g1 D h5 — g6
13. h4 — g5: h6 — g5:
14. T h1 — h8: L g7 — h8:
15. S f3 — g5: der Erfinder dieses Opfers ist Herr *v. Petroff.*
15. . . . . D g6 — g5:
16. L c1 — f4: D g5 — g6, auf D g5-g4 gewinnt 17. D d1 - g4:, L d7—g4:; 18. S d5—c7:, K d8—c7:; 19. e5-e6† u. s. w.
17. e5 — e6 f7 — e6:
18. S d5 - c7: e6 — e5
19. S c7 — e6† K d8 — e7
20. L f4 — g5† L h8 — f6
21. D d1 — d5 L f6 — g5:
22. D d5 — c5† K e7 — f6
23. T a1 — f1† L g5 — f4
24. S e6 — f4: e5 - f4:
25. D c5 — f8† und gewinnt.

X.

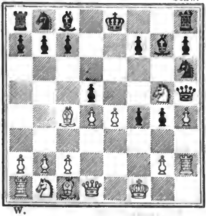
3. . . . . D d8 — h4†
4. K e1 — f1 g7 — g5 am besten.
5. D d1 — f3 s Variante I., II.

5. . . . . — Sb8 — c6, bei Lf8-c5, Sg8-f6-h6 oder d7-d6 ginge der Bauer verloren.
6. g2 — g3 — D h4 — h6
7. g3 — f4: — g5 — f4:
8. d2 — d3 — L f8 — d6 am besten
9. S b1 — c3 — S g8 — e7
10. S g1 — e2 — f7 — f5
11. L c1 — f4: — f5 — e4:
12. D f3 — e4: — L d6 — f4:
13. S e2 — f4: — T h8 — f8
14. S c3 — e2, auf Sc3-d5 folgt Ke8-d8.
14. . . . . — d7 — d6
15. K f1 — e1 — L c8 — f5 u. steht besser.

Variante I.

5. S g1 — f3 — D h4 — h5
6. h2 — h4 — L f8 — g7
7. T h1 — h2 — g5 — g4
8. S f3 — g5 — S g8 — h6
9. d2 — d4 — d7 — d5, durch diesen von *Lewis* angegebenen Zug gewinnt Schwarz.
10. L c4 — d5: od. A., B. — g4 — g3
11. D d1 — h5: — g3 — g2:
12. S g5 — f7: — h2 — h1 D†
13. K f1 — f2 — L g7 — d4†
14. K f2 — e2 — L c8 — g4† und gewinnt.

Schw.



W.

A. (Siehe das Diagr.)

10. e4 — d5: — g4 — g3
11. D d1 — e1† — K e8 — d8
12. T h2 — h1 — T h8 — e8
13. D e1 — d2 — S h6 — g4
14. L c4 — e2 — S g4 — h2†
15. T h1 — h2: — T e8 — e2: und gewinnt.

B.

(Siehe das Diagr.)

10. L c2 — e4 — f7 — f6

11. L c1 — f4:	f6 — g5:
12. h4 — g5:	D h5 — f7
13. g2 — g3	S h6 — g8 und gewinnt.

Variante II.

5. S b1 — c3	L f8 — g7 am besten, s. Variante III.
6. g2 — g3 od. A.	f4 — g3:

7. K f1 — g2, bei D d1-f3, S g8-f6; 8. h2-g3:, D h4-g4; 9. e4-e5, D g4-f3†; 10. S g1-f3:, S f6-g4; 11. d2-d4, h7-h6 bliebe Schwarz im Vortheil.

7.	L g7 — c3:
8. S g1 — f3	D h4 — g4

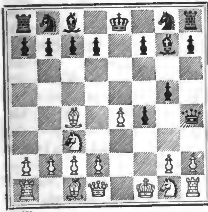
9. h2 — h3, L c4-f7†, K e8-f7:; 10. S f3-e5†, L c3—e5:; 11. D d1—g4:, S g8—f6; 12. D g4-g5:, d7-d6 etc. wäre für Schw. günstig.

9.	D g4 — h5
10. d2 — c3:	h7 — h6
11. S f3 — e5	D h5 — d1:
12. L c4 — f7†	K e8 — e7
13. T h1 — d1:	d7 — d6
14. L f7 — g8:	d6 — e5:

Ungefähr gleiches Spiel.

A.

Schw.



W.

6. d2 — d4, auf S c3-b5 folgt S b8-a6; auf S c3-d5 folgt K e8-d8.

6. . . . . S g8 — e7, auch d7-d6 wäre gut, falsch aber wäre h7-h6, weil 7. L c4-f7†, K e8-f7:; 8. S g1-f3, D h4-h5; 9. S f3-e5† gewinnen würde.

7. e4 — e5 oder B.

7. . . . . S e7 — f5

8. S g1 — f3 D h4 — h5

9. S c3 — e4, bei K f1-g1, S b8-c6; 10. h2-h4, S c6-d4;

11. L c4-f7‡, K e8-f7:; 12. Sf3-g5‡, K f7-g6; 13. D d1-h5‡, K g6-h5:; 14. L c1-f4:, h7-h6 Schwarz bleibt im Vortheil.

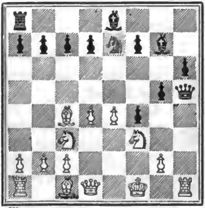
9	. . . .	h7 — h6	16.	D e4 — d5	L g4 — f3 :
10.	h2 — h4	S b8 — c6	17.	D d5 — d6‡	K f8 — g8
11.	c2 — c3	d7 — d6	18.	g2 — f3 :	D h5 — f3‡
12.	e5 — d6 :	S f5 — d6 :	19.	K f1 — g1	T a8 — d8
13.	S e4 — d6‡	c7 — d6 :	20.	D d6 — c7	D f3 — g4†
14.	D d1 — e2†	K e8 — f8	21.	K g1 — f2	D g4 — d7
15.	D e2 — e4	L c8 — g4			und ist im Vortheil.

B.

6.	(d2 — d4)	(S g8 — e7)	13.	h4 — g5 :	h6 — g5 :
7.	S g1 — f3	D h4 — h5	14.	T h1 — h8‡	L g7 — h8 :
8.	h2 — h4	h7 — h6	15.	S f3 — g5 :	d6 — d5
9.	K f1 — g1 oder (A)		16.	L c1 — f4 :	d5 — c4 :
9.	. . . .	D h5 — g6	17.	S b5 — d6‡	K e8 — f8
10.	e4 — e5	d7 — d6	18.	S g5 — f7 :	L h8 — f6
11.	e5 — d6 :	c7 — d6 :	19.	S f7 — e5	L f6 — e5 :
12.	S c3 — b5	S b8 — a6	20.	d4 — e5 :	L c8 — e6
					und muss gewinnen.

(A.)

Schw.



W.

9. e4 — e5 f7 — f6
10. L c4 — e2, auf S c3-e4 folgt T h8-f8 od. auf K f1-g1 folgt g5-g4 etc.
10. . . . . D h5 — g6
11. L e2 — d3 f6 — f5
12. h4 — g5 : h6 — g5 :
13. T h1 — h8‡ L g7 — h8 :
14. g2 — g4 d7 — d6
15. S c3 — b5 K e8 — d8
16. c2 — c4 a7 — a6
17. S b5 — c3 D g6 — h6
18. g4 — f5 : L c8 — f5 :
und steht besser.

Variante III.

5. . . . . c7 — c6, auf S g8 - e7 folgt 6. g2-g3, f4-g3:; 7. K f1-g2, D h4-h6; 8. h2-g3: und steht besser.

6.	g2 — g3	f4 — g3: oder A.
7.	K f1 — g2	d7 — d6 oder B.
8.	h2 — g3:	D h4 — g4
9.	D d1 — f1 oder S g1-f3,	
9.	. . . .	D g4 — d7
10.	S g1 — f3	g5 — g4
11.	S f3 — g5	S g8 — h6
12.	D f1 — f6 und gewinnt.	

A.

6.	. . . .	D h4 — h6
7.	g3 — f4:	g5 — f4:
8.	d2 — d3	S g8 — e7
9.	D d1 — f3	S e7 — g6
10.	S c3 — e2 und steht besser.	

B.

7.	. . . .	L f8 — d6
8.	S g1 — f3	D h4 — h5
9.	h2 — g3:	D h5 — g6
10.	d2 — d4	f7 — f6
11.	e4 — e5	L d6 — e7, auf f6-e5:

gewinnt 12. Sf3—g5:, Sg8—h6; 13. Th1—h6:, Dg6—h6:; 14. Sg5-f7 etc.

12.	e5 — f6:	L e7 — f6:
13.	L c1 — g5:	L f6 — g5:
14.	S f3 — e5	D g6 — g7
15.	D d1 — h5†	K e8 — e7
16.	T a1 — e1	S g8 — f6
17.	S e5 — f7†	K e7 — f8
18.	S f7 — d6 und gewinnt.	

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XIX.

I.

London, 1846. Bell's Life.

	G. Walker.	Harrwitz.		
1.	e2 - e4	e7 - e5	3. L f1 - c4	b7 - b5
2.	f2 - f4	e5 - f4:	4. L c4 - b5:	D d8 - h4†
			5. K e1 - f1	L c8 - b7

6. S b1 - c3	L f8 - b4	15. d4 - d5	L c6 - d7
7. D d1 - e2	L b4 - c3:	16. D e1 - a5	T a8 - c8
8. b2 - c3:	S g8 - f6	17. K f1 - g1	g7 - g5
9. L c1 - a3	S b8 - c6	18. D a5 - a7:	g5 - g4
10. L b5 - c6:	L b7 - c6:	19. D a7 - d4	K e8 - f7
11. d2 - d4	S f6 - e4:	20. L a3 - b2	T h8 - g8
12. c3 - c4	f7 - f5	21. S f3 - d2	T c8 - e8
13. S g1 - f3	D h4 - h5	22. T a1 - e1	D h5 - h4
14. D e2 - e1	d7 - d6		und gewinnt.

II.

London, 1846.

G. Walker.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	16. T a1 - e1	0 - 0
2. f2 - f4	e5 - f4:	17. h2 - h4	f7 - f5
3. L f1 - c4	b7 - b5	18. e5 - f6:	S g4 - f6:
4. L c4 - b5:	D d8 - h4†	19. S e4 - f6†	T f8 - f6:
5. K e1 - f1	L c8 - b7	20. T e1 - e7	T f6 - g6
6. d2 - d3	L f8 - c5	21. T h1 - h3	g5 - g4
7. d3 - d4	L c5 - b6	22. T e7 - e5	g4 - h3:
8. S g1 - f3	D h4 - h5	23. T e5 - h5:	h3 - g2†
9. D d1 - d3	g7 - g5	24. K f1 - e2	T a8 - e8†
10. S b1 - c3	S g8 - f6	25. T h5 - e5	T e8 - e5†
11. L c1 - d2	S b8 - c6	26. S f3 - e5:	T g6 - g3
12. L b5 - c6:	L b7 - c6:	27. D d3 - c4	g2 - g1 D
13. d4 - d5	L c6 - b7	28. d5 - d6†	K g8 - h8
14. e4 - e5	S f6 - g4	29. S e5 - f7†	K h8 - h7
15. S c3 - e4	h7 - h6	30. S f7 - g5†	T g3 - g5:
		31. h4 - g5:	macht Mat in 5 Zügen.

III.

Breslau, 1848.

Harrwitz.	Anderssen.		
1. e2 - e4	e7 - e5	6. S g1 - f3	D h4 - e7
2. f2 - f4	e5 - f4:	7. S b1 - c3	S g8 - f6
3. L f1 - c4	D d8 - h4†	8. e4 - e5	S f6 - h5
4. K e1 - f1	L f8 - c5	9. S c3 - d5	D e7 - d8
5. d2 - d4	L c5 - b6	10. g2 - g4	f4 - g3:
		11. L c1 - g5	f7 - f6

12. e5 - f6:	g7 - f6:	15. S d5 - f6†	K g8 - g7
13 S f3 - e5	0 - 0	16. D h5 - h7†	K g7 - f6:
14. D d1 - h5:	f6 - g5†	17. S e5 - g4†	Mat.

IV.

London, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	Williams.		
1. e2 - e4	e7 - e5	25. h4 - g5:	h6 - g5:
2. f2 - f4	e5 - f4:	26. T h1 - h5	f7 - f6
3. L f1 - c4	d7 - d5	27. T a1 - h1	S d5 - e7
4. L c4 - d5:	S g8 - f6	28. L d2 - c3	K g8 - f7
5. D d1 - e2	L f8 - d6	29 T h5 - h6	T d8 - d6
6. S b1 - c3	0 - 0	30. T h6 - h7†	K f7 - e6
7. L d5 - b3	S b8 - c6	31. T h1 - h6	S e7 - g8
8. S g1 - f3	L c8 - g4	32. T h6 - g6	T d6 - d7
9. d2 - d3	S c6 - d4	33. T h7 - d7:	K e6 - d7:
10. D e2 - f2	L g4 - f3:	34. L c3 - f6:	S g8 - f6:
11. g2 - f3:	L d6 - c5	35. T g6 - f6:	T e8 - h8
12. D f2 - g2	S f6 - h5	36. T f6 - f5	T h8 - h2†
13. D g2 - g4	D h8 - h4†	37. K e2 - d1	T h2 - h1†
14. K e1 - d1	D h4 - g4:	38. K d1 - d2	T h1 - h2†
15. f3 - g4:	S h5 - f6	39. K d2 - c3	T h2 - g2
16. h2 - h3	g7 - g5	40. T f5 - g5:	f4 - f3
17. S c3 - e2	S d4 - b3:	41. T g5 - f5	f3 - f2
18. a2 - b3:	T a8 - d8	42. g4 - g5	K d7 - e6
19. S e2 - c3	T f8 - e8	43. g5 - g6	b6 - b5
20. K d1 - e2	L c5 - b6	44. b3 - b4	b7 - b6
21. S c3 - a4	S f6 - d5	45. g6 - g7	c6 - c5
22. S a4 - b6:	a7 - b6:	46. T f5 - f2:	T g2 - g7:
23. L c1 - d2	c7 - c6	47. b4 - c5:	b6 - c5:
24. h3 - h4	h7 - h6	48. T f2 - f5	K e6 - d6
		49. b2 - b4	Aufgegeben.

V.

Manchester, 1857.

Anderssen.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	4. K e1 - f1	g7 - g5
2. f2 - f4	e5 - f4:	5. S b1 - c3	L f8 - g7
3. L f1 - c4	D d8 - h4†	6. d2 - d4	d7 - d6
		7 S g1 - f3	D h4 - h5

8.	h2 - h4	h7 - h6
9.	e4 - e5	g5 - g4
10.	S f3 - e1	d6 - e5 :
11.	S c3 - d5	K e8 - d8
12.	d4 - e5 :	L c8 - d7
13.	S e1 - d3	f4 - f3
14.	L c1 - f4	S g8 - e7
15.	S d5 - c7 :	f3 - g2†
16.	K f1 - g2 :	L d7 - c6†
17.	S c7 - d5	S e7 - d5 :
18.	S d3 - b4	D h5 - f5
19.	L c4 - d5 :	K d8 - c8
20.	L d5 - c6 :	b7 - c6 :
21.	S b4 - d3	S b8 - d7
22.	D d1 - e2	T h8 - e8
23.	T a1 - e1	T a8 - b8
24.	T h1 - f1	D f5 - e6
25.	b2 - b3	T b8 - b6
26.	K g2 - g3	h6 - h5
27.	D e2 - d2	K c8 - b7
28.	c2 - c4	L g7 - f8
29.	L f4 - e3	c6 - c5
30.	S d3 - f4	D e6 - c6
31.	S f4 - d5	S d7 - e5 :
32.	S d5 - b6 :	a7 - b6 :
33.	D d2 - d5	D c6 - d5 :
34.	c4 - d5 :	S e5 - f3
35.	T e1 - e2	L f8 - d6†
36.	K g3 - f2	T e8 - e5
37.	L e3 - g5	T e5 - d5 :
38.	L g5 - e7	L d6 - e5
39.	T f1 - c1	f7 - f5
40.	a2 - a3	f5 - f4
41.	b3 - b4	L e5 - d4†
42.	K f2 - g2	L d4 - e3
43.	T c1 - a1	S f3 - d4
44.	T e2 - a2	f4 - f3†
45.	K g2 - h1	S d4 - f5
46.	L e7 - g5	g4 - g3
47.	b4 - c5 :	L e3 - c5 :
48.	a3 - a4	T d5 - d4
49.	a4 - a5	S f5 - h4 :,
	T d4-g4 hätte viel schneller ans Ziel geführt.	
50.	a5 - b6 :	L c5 - b6 :
51.	L g5 - e3	T d4 - e4
52.	L e3 - b6 :	K b7 - b6 :
53.	T a2 - a6†	K b6 - c7
54.	T a6 - a7†	K c7 - d6
55.	T a1 - a6†	K d6 - e5
56.	T a7 - e7†	K e5 - f4
57.	T e7 - e4†	K f4 - e4 :
58.	T a6 - a4†	K e4 - e3
59.	T a4 - h4 :	K e3 - f2
60.	T h4 - g4	h5 - h4
61.	T g4 - g8	h4 - h3
62.	T g8 - g7	g3 - g2†
63.	K h1 - h2	K f2 - f1
		und gewinnt.

XX. Capitel.

Das Königs-Springer-Gambit.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	

Unregelmässig vertheidigt.

Hat Schwarz das Gambit angenommen, so thut er am besten, den Gambitbauer zu vertheidigen. Dies kann jedoch nur dann wirksam geschehen, wenn er sogleich 3. **g7-g5** zieht. Jeder andere dritte Zug ist daher unregelmässig, womit jedoch keineswegs gesagt ist, dass Schwarz nothwendig in Nachtheil kommt; denn man wird finden, dass er bei einigen der unregelmässigen Züge doch gleiches Spiel macht.

I.

3.	. . . .	c7 — c6
4.	d2 — d4	D d8 — e7
5.	L f1 — d3	d7 — d5
6.	0 — 0	g7 — g5
7.	e4 — d5:	c6 — d5:
8.	T f1 — e1	L c8 — e6
9.	S b1 — c3	D e7 — d8
10.	L d3 — f5 und steht besser.	

Oder:

9.	. . . .	g5 — g4
10.	L c1 — f4:	g4 — f3:
11.	S c3 — d5:	D e7 — d7
12.	S d5 — c7† und gewinnt.	

II.

3.	. . . .	h7 — h6
4.	h2 — h4	d7 — d6
5.	d2 — d4	L c8 — g4
6.	L c1 — f4:	L f8 — e7
7.	L f4 — g3	S g8 — f6

Gleiches Spiel.

III.

3.	. . . .	S g8 — e7
4.	d2 — d4	S e7 — g6
5.	L f1 — c4	d7 — d6
6.	0 — 0	L c8 — e6
7.	d4 — d5	L e6 — g4
8.	L c4 — e2	D d8 — f6
8.	S f3 — d4	L g4 — e2:

10. S d4 — e2: die Spiele sind etwa gleich.

IV.

3.	. . . .	f7 — f5
4.	e4 — f5:	d7 — d5
5.	d2 — d4	L c8 — f5:
6.	L c1 — f4:	S g8 — f6

Gleiche Partie.

V.

3. . . . S g8 — f6

4. e4 — e5 S f6 — h5, auf D d8-e7 folgt 5. L f1-e2, S f6-h5; 6. S b1-c3, auf S f6-d5 folgt 5. c2-c4 u. s w.

5.	L f1 — e2	g7 — g5
6.	S f3 — g5:	D d8 — g5:

7. L e2 — h5: D g5 — g2: auf D g5-e5† würde folgen 8. D d1-e2.

8.	D d1 — f3	D g2 — g5
9.	d2 — d4	D g5 — h4†
10.	K e1 — d1	L f8 — h6
11.	S b1 — c3	S b8 — c6
12.	S c3 — e2	d7 — d6
13.	e5 — d6:	c7 — d6:

Gleiches Spiel.

VI.

3.	. . . .	d7 — d6
4.	L f1 — c4	g7 — g5 od. A., B., C
5.	h2 — h4	g5 — g4
6.	S f3 — g5	S g8 — h6
7.	d2 — d4	f7 — f6
8.	L c1 — f4:	f6 — g5:

9.	L f4 — g5:	D d8 — d7
10.	0 — 0	c7 — c6
11.	D d1 — d2	d6 — d5
12.	e4 — e5:	c6 — d5:
13.	S b1 — c3	S b8 — c6
14.	T a1 — e1†	S c6 — e7

15. L c4 — b5 und gewinnt.

A.

4.	. . . .	h7 — h6
5.	h2 — h4	L f8 — e7
6.	d2 — d4	g7 — g5
7.	h4 — g5:	L e7 — g5:
8.	g2 — g3	L c8 — g4
9.	g3 — f4:	L g5 — h4†
10.	K e1 — f1	S b8 — c6

11. L c1 — e3 und hat das bessere Spiel.

B.

4.	. . . .	L c8 — e6
5.	L c4 — e6:	f7 — e6:
6.	d2 — d4	g7 — g5
7.	h2 — h4	L f8 — h6
8.	h4 — g5:	L h6 — g5:
9.	g2 — g3	D d8 — f6
10.	S f3 — g5:	D f6 — g5:
11.	L c1 — f4:	D g5 — g6

12. S b1 — c3 und steht besser.

C.

4.	. . . .	L c8 — g4
5.	d2 — d4	L g4 — f3:
6.	D d1 — f3:	g7 — g5

7. h2 — h4 f7 — f6, dieser Zug ist selten anwendbar im Königs-Springer-Gambit wegen des † auf h5.

8.	h4 — g5:	f6 — g5:
9.	D f3 — h5†	K e8 — d7
10.	D h5 — h3†	K d7 — e8, wenn nach c6, so folgt in 4 Zügen Mat.

11. L c4 — g8 : T h8 — g8 :
12. D h3 — e6† und gewinnt.

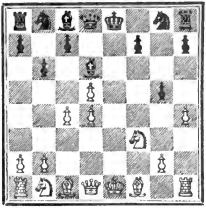
VII.

3. . . . . d7 — d5
4. e4 — d5: L f8 — d6
5. d2 — d4 g7 — g5
6. c2 — c4 b7 — b6
7. h2 — h4 D d8 — e7† oder A
8. D d1 — e2 f7 — f6, auf g4 - g4

folgt 9. Sf3-e5, f7-f6; 10. S e5-d3, f4-f3; 11. g2-f3:, g4-f3:; 12. D e2-e7†, S g8-e7:; 13. K e1-f2 etc.

9. h4 — g5 : f6 — g5 :
10. D e2 — e7† L d6 — e7 :
11. L f1 — d3 h7 — h6
12. S f3 — e5 und ist im Vortheil.

Schw.



W.

A.

7. . . . . L c8 — g4
8. h4 — g5 : L g4 — f3 :
9. D d1 — f3: D d8 — g5 :
10. T h1 — h5 D g5 — g3†
11. D f3 — g3 : f4 — g3 :
12. L f1 — d3 S g8 — f6
13. T h5 — h4 S b8 — d7
14. S b1 — c3 0—0—0

Gleiches Spiel.

Unregelmässig beim vierten Zuge.

1. e2 — e4 e 7 — e5
2. f2 — f4 e5 — f4 :
3. S g1 — f3 g7 — g5
4. L f1 — c4

Schwarz thut nun am besten 4. Lf8-g7 oder g5-g4, wovon später die Rede sein wird; alle anderen Züge sind unregelmässig und unvortheilhaft mit Ausnahme des Zuges 4. h7-h6.

I.

4.	L f1 — c4	f7 — f6, ein sehr schlechter Zug.
5.	S f3 — g5 :	d7 — d5, auf f6-g5:

folgt 6. D d1-h5†, K e8-e7; 7. D h5-f7†, K e7-d6; 8. D f7-d5†, K d6-e7; 9. D d5-e5† mat.

6.	D d1 — h5†	K e8 — d7
7.	S g5 — f7	D d8 — e8
8.	D h5 — d5‡	L f8 — d6
9.	S f7 — h8 : und gewinnt.	

II.

4.	. . . .	c7 — c6
5.	h2 — h4 od. A.	g5 — g4
6.	S f3 — g5	d7 — d5 od. auf S g8-h6

folgt 7. d2-d4, d7-d6; 8. S e5-d3, L f8-e7; 9. L c1-f4:, L e7-h4‡; 10. g2-g3, L h4-g5; 11. T h1-h6: und gewinnt.

7.	e4 — d5 :	c6 — d5 :
8.	L c4 — b5†	L c8 — d7
9.	S e5 — d7 :	S b8 — d7 :
10.	D d1 — g4 : und ist im Vortheil.	

A.

5.	0 — 0	d7 — d5
6.	e4 — d5 :	c6 — d5 :
7.	D d1 — e2†	L c8 — e6
8.	L c4 — b5†	S b8 — c6
9.	D e2 — e5	D d8 — f6
10.	D e5 — g5 :	L f8 — c5†
11.	K g1 — h1 und steht besser.	

III.

4.	. . . .	d7 — d6	11.	K e1 — d2	D d8 — f6
5.	h2 — h4	g5 — g4	12.	L h6 — e3	L h4 — g5
6.	S f3 — g5	S g8 — h6	13.	L e3 — g5 :	D f6 — g5‡
7.	d2 — d4	f7 — f6	14.	K d2 — d3	h7 — h5
8.	L c1 — f4 :	f6 — g5 :	15.	S b1 — c3	c7 — c6
9.	L f4 — g5 :	L f8 — e7	16.	a2 — a4 und ist besser entwickelt.	
10.	L g5 — h6 :	L e7 — h4‡			

IV.

4.	L f8 — c5
5. d2 — d4	L c5 — b6
6. h2 — h4	g5 — g4 oder A.
7. S f3 — e5	S g8 — h6
8. L c1 — f4:	D d8 — f6
9. L f4 — g5	D f6 — d6, auf D f6-g7 folgt 10. T h1-f1 etc
10. c2 — c3	f7 — f6
11. L g5 — h6:	f6 — e5:
12. L h6 — g7 und gewinnt.	

A.

6.	f7 — f6
7. S f3 — g5:	f6 — g5:
8. D d1 — h5†	K e8 — e7
9. D h5 — f7†	K e7 — d6
10. D f7 — d5†	K d6 — e7
11. D d5 — e5†	K e7 — f8
10. D e5 — h8: und gewinnt.	

V.

4.	D d8 — e7
5. d2 — d4	D e7 — e4†
6. K e1 — f2	D e4 — f5, auf D e4-c6

oder S g8-e7 folgt 7. L c4-f7† u. auf L f8-e7 folgt 7. S f3-g5:.

7. T h1 — e1†	L f8 — e7
8. T e1 — e5	D f5 — f6 od. auf D f5-g4

folgt 9. L c4-f7†, K e8-f7:; 10. S f3-g5†, D g4-g5:; 11 T e5-g5:, L e7-g5:; 12. D d1-h5†, K f7-f6; 13. h2-h4 etc.

9. S b1 — c3	c7 — c6, bei d7-d6,

10. S c3—d5, D f6—g7; 11. S d5—c7†, K e8—d8; 12. T e5—e7:, S g8-e7:, 13. S c7-a8: verliert Schwarz ebenfalls.

10. S c3 — e4	D f6 — g7
11. S e4 — d6†	K e8 — d8
12. S f3 — g5:	L e7 — d6: oder A.
13 S g5 — f7†	K d8 — c7
14. S f7 — d6	K c7 — d6:
15. L c1 — f4: und gewinnt.	

(Auf 14. D g7-f6 würde folgen 15. T e5-e6†, mat.)

A.

12.	. . . .	L e7 — g5:
13.	T e1 — g5:	D g7 — f6
14.	S d6 — f7†	K d8 — c7
15.	T g5 — g4	d7 — d5
16.	T g4 — f4:	D f6 — g7
17.	S f7 — h8:	D g7 — h8:
18.	T f4 — f7†	K c7 — d6
19.	L c4 — d3 und muss gewinnen.	

VI.

4.	. . . .	h7 — h6
5.	S f3 — e5	T h8 — h7
6.	d2 — d4	d7 — d6
7.	S e5 — d3 s. Var.	S g8 — f6
8.	e4 — e5	d6 — e5:
9.	d4 — e5:, auf S d3-e5: folgt L c8-f5.	
9.	. . . .	L c8 — g4
10.	D d1 — d2	S f6 — e4
11.	D d2 — a5	c7 — c6
12.	D a5 — a4	S e4 — c5
13.	D a4 — a3	b7 — b5 und gewinnt.

Weiss konnte die Dame tauschen, doch behielt Schw. das bessere Spiel. Der Zug 5. S f3-e5 ist nicht gut, wenn man nicht die Absicht hat ihn zu opfern, wie in der Variante, doch kann dieses Opfer nur gegen einen schwachen Gegner gewagt werden.

Variante.

7.	S e5 — f7:	T h7 — f7:
8.	L c4 — f7†	K e8 — f7:
9.	h2 — h4	S g8 — f6
10.	h4 — g5:	h6 — g5:
11.	g2 — g3	L c8 — g4 und hat das bessere Spiel

XXI. Capitel.

Das Gambit des Cunningham.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	L f8 — e7
4.	L f1 — c4	L e7 — h4†

Diese Vertheidigung ist nicht gut, denn Weiss kann nun 5. K e1-f1 thun, und wird dann den Gambitbauer bei besserer Stellung zurückgewinnen. Durch 5. g2-g3 erlangt er zwar einen sehr heftigen Angriff, bleibt aber bei richtiger Vertheidigung im Nachtheil.

I.

5. K e1 - f1 am besten, L h4 - f6 oder A.

6.	e4 — e5	L f6 — e7
7.	d2 — d4	d7 — d5
8.	L c4 — e2 am besten,	g7 — g5
9.	h2 — h4	g5 — g4
10.	S f3 — h2	h7 — h5
11.	L c1 — f4:	L e7 — h4:
12.	g2 — g3	L h4 — g5
13.	S h2 — g4: und ist im Vortheil.	

A.

5. . . . . S g8 — h6, auf L h4-g5 zieht Weiss d2-d4 dann S f3-g5: und D d1-f3 etc.

6.	d2 — d4	S h6 — g4
7.	L c1 — f4:	S g4 — f2
8.	D d1 — e1	S f2 — h1
9.	D e1 — h4: und gewinnt.	

II.

5.	g2 — g3	f4 — g3:
6.	0 — 0	g3 — h2†
7.	K g1 — h1	L h4 - e7, s. Var. I., II., III.

schlecht wäre S g8-h6; 8. d2-d4, 0-0; 9. L c1-h6:, g7-h6:; 10. S f3-e5 etc.

8.	L c4 — f7†	K e8 — f8 oder A.

9. S f3 — e5	S g8 — f6	15. D d1 — e1	L g4 — h5
10 L f7 — b3	D d8 — e8	16. d2 — d4	L h5 — f7:
11. S e5 — f7	T h8 — g8	17 L c1 — h6†	T g8 — g7
12. e4 — e5	d7 — d5	18. S b1 — c3	L f7 — d5†
13. e5 — f6:	g7 — f6:	19. S c3 — d5:	D e8 — f7
14. L b3 — d5:	L c8 — g4	20. S d5 — e7:	und gewinnt.

A.

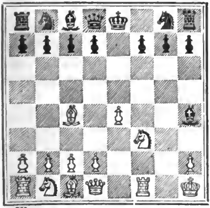
8. . . . . K e8 — f7:

9. S f3 — e5† K f7 — e8 od. auf K f7-e6; 10. D d1-g4†, K e6-e5:; 11. D g4-f5†, K e5-d6 oder d4; 12. D f5-d5†, Mat.

10. D d1 — h5†	g7 — g6
11. S e5 — g6:	S g8 — f6
12. T f1 — f6:	L e7 — f6:
13. S g6 — e5†	K e8 — e7
14. D h5 — f7†	K e7 — d6
15. S d5 — c4†	K d6 — c5
16 D f7 — d5†	K c5 — b4
17. a2 — a3†	K b4 — a4
18. b2 — b3†	Mat.

Variante I.

Schw.



W.

7.	. . . .	L h4 — f6
8.	e4 — e5 oder A.	
8.	. . . .	d7 — d5
9.	e5 — f6:	S g8 — f6:
10	L c4 — b3	L c8 — e6
11.	d2 — d4	S f6 — e4
12.	L c1 — f4	f7 — f5
13.	S b1 — d2	D d8 — e7
14.	c2 — c4	c7 — c6
15.	c4 — d5:	c6 — d5:
16.	T a1 — c1	S b8 — c6
17.	S d2 — e4:	f5 — e4:
18.	S f3 — g5	und ist im Vortheil.

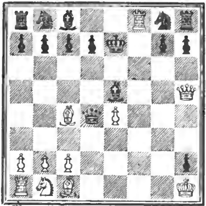
A.

(Siehe das vorige Diagramm.)

7.	. . . .	L h4 — f6
8.	S f3 — e5	L f6 — e5: od. A., B., C.
9.	D d1 — h5	D d8 — e7
10.	T f1 — f7:	D e7 — c5
11.	T f7 — f8†	K e8 — e7
12.	d2 — d4	D c5 — d4:, auf D c5-c4:

gewinnt 13. D h5—e8†, K e7—d6; 14. D e8—e5†, K d6 - c6; 15. S b1-a3, D c4-b4; 16. L c1 -d2, d7-d6; 17. De5-d5† etc. und auf 12. L e5-d4: folgt 13. D h5-f7†, Ke7-d6; 14. b2 -b4, D c5-c6; 15. L c1-f4†, L d4-e5; 16. S b1-c3 und gewinnt.

Schw.



W.

13. L c1 — g5† K e7 — d6, auf L e5-f6 gewinnt 14. Tf8-e8†, K e7-d6; 15. L g5-f4† und auf 13. S g8-f6 folgt 14. Lg5-f6†, Le5-f6: 15. D h5 -f7†, K e7-d6; 16. S b1-c3, T h8—f8:; 17. Df7—f8†, K d6-c6; 18. D f8-b4, D d4-c5; 19. L c4-d5†, K c6-d6; 20. S c3-b5† und gewinnt ebenfalls.

14.	S b1 — d2	S g8 — f6
15.	D h5 — f7	S f6 — e4:, auf T h8-f8:

hätte 16. D f7-f8†, K d6-c6; 17. L g5-f6:, g7-f6:; 18. L c4-d5†, K c6-b6; 19. S d2-c4†, K b6-b5; 20. c2-c3 Schwarz verloren.

16.	D f7 — e7†	K d6 — c6
17.	S d2 — f3	D d4 — b2:, auf S e4-f2†

folgt 18. K h1—g2, D d4—g4†; 19. K g2—f2:, D g4—g3†; 20. K f2-e2, D g3-g2†; 21. K e2-d3, L e5-d6; 22. D e7-e4†, K c6-b6; 23. T f8-h8: und gewinnt.

18.	S f3 — e5†	K c6 — b6
19.	L g5 — c1	D b2 — c3
20.	T a1 — b1†	K b6 — a5
21.	L c1 — d2	S e4 — d2:

22. D e7 — c5† K a5 — a4
23. L c4 — b5† und gewinnt.

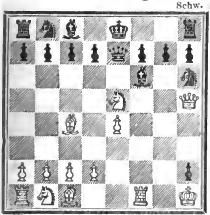
A.

(7. . . . . L h4 — e7)
(8. S f3 — e5) D d8 — e7
9. d2 — d4 L f6 — e5:
10. L c4 — f7: K e8 — d8
11. d4 — e5: D e7 — e5:
12. S b1 — c3 S g8 — f6
13. L c1 — f4 D e5 — e7
14. e4 — e5 D e7 — f7:
15. e5 — f6: g7 — f6:
16. L f4 — g5 und steht bedeutend besser.

B.

(7. . . . . L h4 — e7)
(8. S f3 — e5) S g8 — h6
9. D d1 — h5 D d8 - e7, durch Lf6-e5:,
10. Tf1-f7: verliert Schwarz; durch 0-0; 10. d2-d4, d7-d6; 11. Lc1-h6:, d6-e5:; 12. d4-e5:, D d8-d4; 13. e5-f6:, D d4-e4†; 14. Kh1-h2:, D e4-c4:; 15. Tf1-g1, g7-g6; 16. S b1-c3 verliert Schwarz ebenfalls; durch d7-d6; 10. d2-d4, d6-e5:; 11. Lc1-h6:, Th8-f8; 12 Lh6-g7:, D d8-d4:; 13. S b1-c3, Lf6-g7:; 14. Tf1-f7:, D d4-c4:; 15. Tf7-c7†, D c4-f7; 16. Tc7-f7:, Tf8-f7:; 17. S c3-b5 gewinnt Weiss.

Schw.



W.

10. d2 — d4 L f6 — e5:
11. L c1 — h6: L e5 — d4:
12. T f1 — f7: D e7 — e4†
13. T f1 — f3† K e8 — d8

od. durch g7-g6; 14. Lc4-f7†, K e8-e7; 15. Dh4-g5†, K e7-d6; 16. S b1-d2 verliert Schwarz.

14. L h6 — g5† L d4 — f6
15. S b1 — c3 D e4 — g6

od durch D e4-c4:; 16. Tf3-f6: verliert Schwarz, und D e4-c6; 16. S c3-d5, Th8-f8; 17. Ta1-f1 verliert Schwarz ebenfalls.

16. T f3 — f6:	g7 — f6:
17. D h5 — g6:	h7 — g6:
18. L g5 — f6† und gewinnt.	

C.

(7.	L h4 — e7)
(8. S f3 — e5)	d7 — d5 der beste Zug.

9. L c4 — d5: od. e4-d5:, Lf6-e5:; 10. T f1-e1, Sg8-e7; 11. Te1-e5:, 0-0 und hat das bessere Spiel.

9.	L f6 — e5:
10. D d1 — h5	D d8 — d6
11. D h5 — f7†	K e8 — d8
12. D f7 — f8†	D d6 — f8:
13. T f1 — f8†	K d8 — d7
14. T f8 — g8:	T h8 — g8:

Gleiche Partie.

Variante II.

(S. das Diagramm S. 203.)

7. . . .	d7 — d6
8. L c4 — f7†	K e8 — f7:
9. S f3 — e5†	K f7 — e8 oder A.
10. D d1 — h5†	g7 — g6
11. S e5 — g6:	h7 — g6:
12. D h5 — g6†	K e8 — d7
13. D g6 — f5†	K d7 — c6
14. D f5 — d5† und hält das Spiel remis.	

A.

9. S f3 — e5†	K f7 — e6
10. D d1 — g4†	K e6 — e5:
11. d2 — d4†	K e5 — d4:
12. L c1 — e3†	K d4 — e3: auf K d4-c4 folgt Mat in 4 Zügen.
13. D g4 — f3†	K e3 — d4
14. D f3 — c3†	K d4 — e4:
15. S b1 — d2†	K e4 — d5
16. D c3 — c4†	K d5 — e5
17. D c4 — e4†	Mat.

Variante III.

(S. das Diagramm Seite 203)

7.	. . . .	d7 — d5 am besten.
8.	e4 — d5 : od. A.	L h4 — f6
9.	d2 — d4	S g8 — e7
10.	S b1 — c3	0 — 0
11.	S f3 — e5	L c8 — f5 und hat das bessere Spiel.

A.

8.	L c4 — d5 :	S g8 — f6
9.	L d5 — f7†; oder A., B.	
9.	. . . .	K e8 — f7 :
10.	S f3 — h4 :	T h8 — f8

11. d2 — d3 od. e4-e5, D d8-d5†; 12. Sh4-f3, Sf6-h5; 13. Sb1-c3, D d5-c6; 14. K h1-h2:, K f7-g8 und ist im Vortheil.

11.	. . . .	K f7 — g8
12.	L c1 — g5	D d8 - d6 u. steht besser.

A.

9.	L d5 — b3	S f6 — e4 :
10.	D d1 — e2	D d8 — e7
11.	L b3 — f7†	K e8 — f8
12.	D e2 — h2 :	S e4 — g3†
13.	K h1 — g2	S g3 — f1 :
14.	D h2 — h4 :	D e7 — h4 :
15.	S f3 — h4 :	K f8 — f7 : u. gewinnt.

B.

9.	S f3 — h4 :	S f6 — d5 :
10.	e4 — d5 :	D d8 — h4 :
11.	D d1 — e2†	K e8 — d8
12.	D e2 — h2 :, auf T f1-f7: folgt Th8-e8.	
12.	. . . .	D h4 — h2†
13.	K h1 — h2 :	f7 — f6 und wird gewinnen.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel XXI.

I.

Liverpool, 1845. Ch. Pl. Chronicle.

	Spreckley.	Mongredien.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	L f8 - e7
4.	L f1 - c4	L e7 - h4†
5.	S f3 - h4: nicht gut.	
5.	. . . .	D d8 - h4†
6.	K e1 - f1	S g8 - f6
7.	D d1 - f3	S b8 - c6
8.	d2 - d3	S c6 - d4
9.	D f3 - d1	S f6 - g4
10	D d1 - d2	S g4 - e3†
11.	K f1 - g1	S d4 - f3†
12.	g2 - f3:	D h4 - g5†
13.	K g1 - f2	D g5 - g2†
14	K f2 - e1	D g2 - h1†
15.	K e1 - f2	D h1 - f1† Mat.

II.

Paris, 1844. Cinquante Parties.

	Rousseau.	Kieseritzky.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	L f8 - e7
4.	L f1 - c4	L e7 - h4†
5.	K e1 - f1	L h4 - f6
6.	e4 - e5	L f6 - e7
7.	d2 - d4	d7 - d5
8.	L c4 - d3	g7 - g5
9.	h2 - h4	g5 - g4
10.	S f3 - h2	h7 - h5
11.	L c1 - f4:	S b8 - c6
12.	c2 - c3	S g8 - h6
13.	g2 - g3	L c8 - f5
14.	L f4 - h6:	L f5 - d3†
15.	D d1 - d3:	T h8 - h6:
16.	K f1 - e2	f7 - f6
17.	e5 - f6:	T h6 - f6:
18.	D d3 - h7	D d8 - d6
19.	D h7 - h5†	K e8 - d7
20.	D h5 - g4†	T f6 - e6†
21.	K e2 - d3	S c6 - d4:
22.	c3 - d4:	D d6 - a6†
23.	K d3 - c2	T a8 - f8
24.	S h2 - f3	K d7 - d8
25.	S b1 - c3	T e6 - e3
26.	S f3 - e5	T f8 - f2†
27.	K c2 - b1	T f2 - b2†
28.	K b1 - b2:	D a6 - a3†
29.	K b2 - b1	D a3 - b4†
30.	K b1 - c1	D b4 - c3†
31.	K c1 - d1	D c3 - a1†
32.	K d1 - c2; nach d2 wäre besser, doch würde Schwarz wohl ebenfalls gewinnen.	
32.	. . . .	D a1 - a2†
33.	K c2 - d1	D a2 - b3† u. macht in wenigen Zügen Mat.

XXII. Capitel.

Das Gambit des Philidor.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	g7 — g5
4.	L f1 — c4	L f8 — g7
5.	h2 — h4	h7 — h6
6.	d2 — d4	d7 — d6

Dieser Angriff im Springer-Gambit ist von *Philidor* sehr ausführlich behandelt, und wird desshalb nach ihm benannt. Die oben angegebenen 6 Züge sind die besten, welche Schwarz in dieser Vertheidigung machen kann. Ph. fährt nun mit 7. c2-c3 fort, um dann D d1-b3 zu thun, was einen nachhaltigen Angriff gewährt. *Greco* zieht 7. S b1-c3 und lässt Weiss das Spiel auf sehr geistreiche Art gewinnen, jedoch macht Schwarz nicht die besten Gegenzüge. Er kann 7. c7-c6 oder noch stärker g5-g4 ziehen. Der letztere Zug scheint indessen oft besser als er ist, er wäre z. B. im fünften oder sechsten Zuge nicht gut, weil Weiss L c1-f4: dagegen thun und den Springer opfern würde.

I.

Greco's Variante.

7.	S b1 — c3	c7 — c6 oder A.
8.	h4 — g5:	h6 — g5:
9.	T h1 — h8:	L g7 — h8:
10.	S f3 — e5	d6 — e5:
11.	D d1 — h5	D d8 — f6
12.	d4 — e5:	D f6 — g7
13.	e5 — e6	S g8 — f6 s. Variante.
14.	e6 — f7†	K e8 — f8 nach e7 ist viel besser.
15.	L c1 — f4:	K f8 — e7, auf Sf6-h5:;

giebt 16. L f4-d6† Mat und auf g5-f4: giebt die Dame auf c5 Mat.

16. L f4 — d6†	K e7 — d6:
17. e4 — e5†	K d6 — e5: oder B.
18. f7 — f8 D.	D g7 — f8: oder C.
19. D h5 — g5‡	K e5 — d6, auf K e5-d4

folgt 20. S c3-e2†, K d4-c4:; 21. b2-b3†, K c4-b4; 22. a2-a3†, Mat

20. D g5 — f4†	K d8 — e7

21. 0 — 0 — 0 und gewinnt.

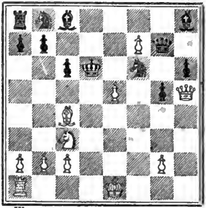
A.

7.	g5 — g4
8. S f3 — g1	S b8 — c6
9. L c4 — b5	L c8 — d7
10. L b5 — c6:	b7 — c6:
11. L c1 — f4:	D d8 — f6

12. S g1 — e2 und hat das bessere Spiel.

B.

Schw.



W.

17. (e4 — e5†) K d6 — c7
18. e5 — f6: D g7 — f6:
19. 0 — 0 — 0 S b8 — d7
20. T d1 — f1 D f6 — g7
21. T f1 — h1 u. gewinnt.

C.

(S. das vorige Diagramm.)

17. . . . . K d6 — e5:
18. f7 — f8 D.
18. . . . . S f6 — h5:
19. D f8 — c5† K e5 — f6
20. S c3 — e4† K f6 — g6
21. D c5 — g5† K g6 — h7
22. D g5 — h5‡ D g7 — h6

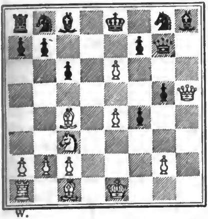
23. S e4 — g5†	K h7 — g7
24. D h5 — f7†	Mat.

Variante.

(S. d. Diagramm S. 211.)

(13. e5 — e6)	L c8 — e6:
14. L c4 — e6:	S g8 — f6

Schw.



W.

15. L e6 — f7† K e8 — e7
16. D h5 — g6 D g7 — f7: und ist im Vortheil.

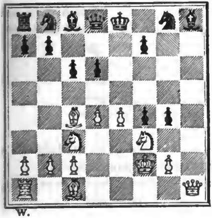
II.

7. S b1 — c3 c7 — c6
8. h4 — g5: h6 — g5:
9. T h1 — h8: L g7 — h8:
10. K e1 — f2 s. Variante.
11. . . . . g5 — g4
11. D d1 — h1 L h8 — g7, am besten, od. A., B.
12. D h1 — h5, auf D h1-h7 folgt K e8-f8.
12. . . . . d6 — d5
13. S c3 — d5: denn auf e4 — d5:, g4 — f3:; 14. L c1-f4:, S g8-f6 gewinnt Schwarz.

13.	c6 — d5:
14. L c4 — d5:	D d8 — e7
15. S f3 — g5	S g8 — f6
16. L d5 — f7†	K e8 — f8
17. D h5 — g6	S f6 — e4†
18. D g6 — e4:	D e7 — e4:
19. S g5 — e4:	L g7 — d4†
20. K f2 — f1	K f8 — f7:
21. S e4 — d6†	K f7 — e6

22. S d6 — c8: S b8 — c6 u. wird gewinnen.

Schw.



W.

A.

11. . . . . D d8 — f6
12. e4 — e5 d6 — e5:
13. S f3 — e5: L c8 — e6
14. S c3 — e4 D f6 — h6
15. D h1 — h6: S g8 — h6:
16. L c4 — e6: f7 — e6:
17. L c1 — f4: und ist im Vortheil

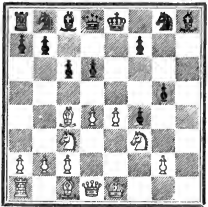
B. (S. d. nebenst. Diagr.)

11. . . . . g4 — f3:

12. D h1 — h8: D d8 — g5
13. L c1 — f4: D g5 — g2†
14. K f2 — e3 L c8 — e6
15. L c4 — e6: f7 — e6:
16. D h8 — h2 u. die Spiele sind ziemlich gleich.

Variante.

Schw.



W.

10. D d1 — d3 L h8 — g7
11. e4 — e5 d6 — d5
12. D d3 — h7 K e8 — f8
13. L c4 — d3 L c8 — g4
14. S f3 — h2 D d8 — d7 und ist im Vortheil.

III.

7. c2 — c3 c7 — c6 s. Var. I., II.
8. D d1 — b3 D d8 — e7
9. 0 — 0 g5 — g4 oder A.
10. S f3 — e1 b7 — b5
11. L c4 — d3 D e7 — h4:
12. T f1 — f4: f7 — f5 oder B.
13. L c1 — d2 S g8 — e7
14. e4 — f5: T h8 — f8 oder C.
15. S e1 — f3 D h4 — h5 u. steht besser.

A.

9. . . . . L c8 — e6 nicht gut; auf b7-b5 spielt Weiss L c4-d3 und dann a2-a4 oder L c4-b5:, c6-b5: und D b3-d5 etc.

10. L c4 — e6: f7 — e6:
11. h4 — g5: h6 — g5:
12. S f3 — g5: D e7 — g5:
13. D b3 — b7: und wird gewinnen.

B.

12. T f1 — f4: L c8 — e6, bei D h4-e1†; 13. T f4-f1 müsste jetzt Schwarz die Dame aufgeben.
13. d4 - d5, am besten ginge die Dame nach d1.
13. . . . . c6 — d5:

14. L d3 — b5†	K e8 — f8
15. e4 — d5:	L e6 — d7
16. L b5 — d7:	S b8 — d7:
17. S e1 — f3	D h4 — h5
18. S f3 — d4	L g7 — e5 u. steht besser.

C.

(14. e4 — f5:)	h6 — h5 nicht gut.
15. f5 — f6	L g7 — f6:
16. S e1 — f3	D h4 — g3
17. T f4 — f6:	g4 — f3:
18. D b3 — f7†	K e8 — d8
19. T f6 — f3:	D g3 — g4
20. S b1 — a3	T h8 — g8
21. T f3 — f2	L c8 — e6
22. D f7 — f4 und steht besser.	

Variante I.

(7. c2 — c3) D d8 — e7, weniger gut wäre S b8-c6 od. S g8-f6; falsch wäre L c8-g4; 8. D d1-b3.

8. 0 — 0	L c8 — g4
9. D d1 — b3	c7 — c6
10. h4 — g5:	L g4 — f3:
11. T f1 — f3:	h6 — g5:
12. a2 — a4	S g8 — f6
13. S b1 — d2	S f6 — h5 u. steht besser.

Variante II.

7.	g5 — g4
8. S f3 — g1 od. A., B.	D d8 — e7
9. D d1 — e2	S g8 — f6
10. e4 — e5	d6 — e5:
11. d4 — e5:	S f6 — h5 u. steht besser.

A.

8. D d1 — b3	D d8 — e7
9. 0 — 0	g4 — f3:
10. T f1 — f3:	S b8 — c6
11. L c1 — f4:	S c6 — d8 und ist im Vortheil.

B.

8. L c1 — f4:	g4 — f3:
9. D d1 — f3:	L c8 — e6
10. L c4 — e6:	f7 — e6:
11. D f3 — h5†	K e8 — d7
12. D h5 — b5†	K d7 — c8 und wird gegewinnen.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XXII.

I.

Liverpool, 1845. Ch. Pl. Chronicle.

Mongredien.	Spreckley.		
1. e2 - e4	e7 - e5	12. S b1 - c3	c7 - c6
2. f2 - f4	e5 - f4:	13. 0 - 0 - 0	L c8 - e6
3. S g1 - f3	g7 - g5	14. S c3 - e4	L e6 - c4:
4. L f1 - c4	L f8 - g7	15. S e4 - d6†	K e8 - f8
5. d2 - d4	d7 - d6	16. S d6 - c4:	S b8 - d7
6. h2 - h4	h7 - h6	17. e5 - e6	D e7 - e6:
7. T h1 - f1	g5 - g4	18. T f1 - e1	D e6 - c4:
8. L c1 - f4:	g4 - f3:	19. L f4 - d6†	S g8 - e7
9. D d1 - f3:	D d8 - f6	20. T e1 - e7:	K f8 - g8
10. e4 - e5	d6 - e5:	21. T e7 - d7:	T h8 - h7
11. d4 - e5:	D f6 - e7	22. L d6 - e7	f7 - f6
		23. D f3 - g3 und gewinnt.	

II.

Paris, 1845. Cinquante Parties.

Desloges.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	8. D d1 - b3	D d8 - e7
2. f2 - f4	e5 - f4:	9. 0 - 0	S b8 - d7
3. S g1 - f3	g7 - g5	10. a2 - a4	S d7 - b6
4. L f1 - c4	L f8 - g7	11. L c4 - d3	L c8 - e6
5. h2 - h4	h7 - h6	12. d4 - d5	c6 - d5:
6. c2 - c3	d7 - d6	13. e4 - d5:	S b6 - d5:
7. d2 - d4	c7 - c6	14. L d3 - c4	S g8 - f6
		15. h4 - g5:	h6 - g5:

16. Sf3 - g5:	Sf6 - g4	19. Le3 - d2	Sd5 - e3
17. Sg5 - h3, auf Sg5-e6: folgt Mat in 3 Zügen durch Th8-h1† und De7-h4†.		20. Lc4 - f7†	Ke8 - d8
		21. Tf1 - e1	De7 - g5
		22. Te1 - e2	Lh3 - g2:
17.	Sg4 - e3	23. Ld2 - e3:	Th8 - h1†
18. Lc1 - e3:	Le6 - h3:	24. Kg1 - f2	Dg5 - g3† u. Mat.

XXIII. Capitel.

Das Gambit ohne den Zug h2—h4.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	Lf8 — c5

Noch dauernder als der Angriff des *Philidor* ist der durch 0-0 und g2-g3. Weiss kann sich viel freier bewegen, nachdem er rochirt hat, während Schwarz sein Spiel nur langsam entwickeln wird und dabei mit grosser Vorsicht verfahren muss.

I.

5. 0 — 0 d7 — d6 oder B.

6. d2 — d4 h7 — h6 ein nöthiger Zug, weil Weiss durch Sf3-g5: etc. einen starken Angriff bekäme.

7. g2 — g3	g5 — g4 oder A.	14. Se3 — d3	Sb8 — a6
		15. Dd1 — b3	0—0—0
8. Sf3 — e1	f4 — f3	16. Se3 — c4	f7 — f6
9. c2 — c3	Lc8 — e6	17. Sd3 - f4	Sg8 — e7
10. Sb1 — a3	Le6 — c4	18. Sc4 — a5	c7 — c6
11. Sa3 — c4:	d6 — d5	19. Sf4 — e6	Td8 — g8
12. e4 — d5:	Dd8 — d5:	20. Lc1 — f4	und hat einen guten Angriff.
13. Sc4 — e3	Dd5 — d7		

A.

7.	f4 — g3: schlecht.	12. D g4 — h5	L c8 — e6
8. L c4 — f7‡	K e8 — f7:	13 T f7 — c7‡	K e8 — f8
9. S f3 — e5†	K e7 — e6	14. S e5 — g6†	K f8 — e8
10. D d1 — g4†	K e6 — e7	15. S g6 — f4†	K e8 — f8
11. T f1 — f7†	K e7 — e8	16. S f4 — e6‡	Mat.

B.

(5. 0 — 0) g5 — g4
6. c2 — c3 g4 — f3:
7. D d1 — f3: L g7 — h6
8. d2 — d4 D d8 — e7
9. L c1 — f4: L h6 — f4:
10. D f3 — f4: d7 — d6
11. L c4 — f7‡ K e8 — d8
12. S b1 — d2 und Schw. ist sehr eingeengt.

II.

5. d2 - d4 g5 — g4, besser erst d7 - d6.
6. 0 — 0 g4 — f3:
7. D d1 — f3: L g7 — d4‡
8. K g1 — h1 d7 — d6, auf D d8 - f6 folgt 9. L c1-f4:, d7-d6; 10 D f3-b3 und steht viel besser.
9. L c1 — f4: L d4 — f6
10. e4 — e5 d6 — e5:
11. L f4 — e5: S b8 — d7
12. L e5 — c3 D d8 — e7
13. T f1 — e1 L f6 — e5
14. L c3 — e5: S d7 — e5:
15. D f3 — h5 S g8 — f6
16. D h5 — e5: D e7 — e5:
17. T e1 — e5‡ und steht besser.

III.

5. d2 — d4 d7 — d6
6. c2 — c3 g5 — g4, hier sehr gut.
7. S f3 — g1 od. A. D d8 — h4†
8. K e1 — f1 L g7 — h6
9. D d1 — b3, auf S g1-e2, f4-f3.

9. . . . . D h4 — h5 und wird gewinnen.

A.

7. D d1 — b3, auch bei L c1 — f4:, g4—f3:; 8. D d1-f3:, L c8-e6; 9. S b1-d2, S g8-e7 bleibt Weiss im Nachtheil.

7.	. . . .	g4 — f3:
8.	L c4 — f7†	K e8 — e7
9.	0 — 0	S g8 — h6
10.	L f7 — h5	D d8 — g8
11	D b3 — c2	L c8 — g4
12.	L h5 — g4:	S h6 — g4:
13.	T f1 — f3:	S b8 — c6 und wird gewinnen.

IV.

5.	c2 — c3	g5 — g4 s. Variante.
6.	d2 — d4 od. A.	g4 — f3:
7.	0 — 0	d7 — d5
8.	L c4 — d5:	c7 — c6

9. L d5 — f7†, auf L d5-b3 folgt L c8-g4.

9.	. . . .	K e8 — f7:
10.	D d1 — f3:	S g8 — f6
11.	e4 — e5	T h8 — f8
12.	L c1 — f4:	K f7 — g8
13.	L f4 — g5	D d8 — d5
14.	L g5 — f6:	D d5 — f3:
15.	T f1 — f3:	L g7 — f6:
16.	e5 — f6:	S b8 — d7
17.	T f3 — g3†	K g8 — h8
18.	T g3 — g7	S d7 — f6:
19.	T g7 — e7	L c8 — d7
20.	S b1 — d2	T a8 — e8 und ist im Vortheil.

A.

6.	0 — 0	g4 — f3:
7.	D d1 — f3:	S g8 — h6
8.	d2 — d4	0 — 0
9.	L c1 — f4:	d7 — d6
10.	L f4 — h6:	L g7 — h6:
11.	L c4 — f7†	K g8 — h8 und ist im Vortheil.

Variante.

5.	c2 — c3	d7 — d6

6.	D d1 — b3	D d8 — e7

7. d2 — d4, bei D b3-b5†, c7-c6; 8. D b5-g5:, D e7-e4†; 9. K e1-f2, L g7-h6; 10. d2-d3, D e4-f3† verliert W.

7.	. . . .	h7 — h6, am besten,
8.	0 — 0	S b8 — d7 [od. A.
9.	g2 — g3	g5 — g4
10.	S f3 — h4	f4 — f3
11.	S h4 — f5	D e7 — f6
12.	L c1 — f4	S d7 — b6
13.	S f5 — e3	c7 — c6
14.	S b1 — a3	h6 — h5 u. steht besser.

A.

7.	. . . .	g5 — g4
8.	S f3 — g1	D e7 — e4†
9:	K e1 — f2	D e4 — f5
10.	S g1 — e2	L g7 — h6
11.	T h1 — f1	c7 — c6
12.	S e2 — f4:	L h6 — f4:
13.	K f2 — g1 und steht besser.	

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XXIII.

I.

Paris, 1845. Cinquante Parties.

	Harrwitz.	Mr. Greville.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	L f1 - c4	L f8 - g7
5.	d2 - d4	d7 - d6
6.	c2 - c3	h7 - h6
7.	D d1 - b3	D d8 - e7
8.	0 - 0	S b8 - d7
9.	S b1 - a3	S d7 - b6
10.	L c1 - d2	S b6 - c4:
11.	S a3 - c4:	L c8 - e6
12.	D b3 - b7:	D e7 - d8
13.	d4 - d5	L e6 - d7
14.	T a1 - e1	S g8 - e7
15.	h2 - h4	S e7 - g6
16.	h4 - g5:	h6 - g5:
17.	S f3 - g5:	D d8 - g5:
18.	D b8 - a8†	K e8 - e7
19.	D a8 - a7:	D g5 - g3
20.	T f1 - f3	D g3 - h2†
21.	K g1 - f1	S g6 - h4

22.	T f3 - f2	D h2 - h1†
23.	K f1 - e2	L d7 - g4†
24.	K e2 - d3	D h1 - h2
25.	D a7 - c7‡	K e7 - f6
26.	D c7 - d6‡	K f6 - g5
27.	L d2 - f4‡ und gewinnt.	

II.

London, 1851. British Chess Review.

	Greenaway.	Mayet.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	L f1 - c4	L f8 - g7
5.	0 - 0	d7 - d6
6.	c2 - c3	h7 - h6
7.	d2 - d4	c7 - c6
8.	g2 - g3	L c8 - h6
9.	T f1 - f2	f4 - g3:
10.	L c4 - f7‡	K e8 - f7:
11.	S f3 - e5†	K f7 - e6
12.	d4 - d5†	K e6 - e7
13.	T f2 - f7†	K e7 - e8
14.	D d1 - h5	D d8 - b6†
15.	T f7 - f2†	K e8 - d8
16.	S e5 - f7†	K d8 - e7
17.	h2 - g3:	S g8 - f6
18.	D h5 - h3:	K e7 - f7:
19	D h3 - e6†	K f7 - f8
20.	D e6 - d6‡	K f8 - e8
21.	D d6 - e6†	K e8 - d8
22.	K g1 - g2	T h8 - e8
23.	D e6 - d6†	S b8 - d7
24.	S b1 - d2	c6 - d5:
25.	D d6 - b6‡	a7 - b6:
26.	e4 - d5:	S f6 - d5:
27.	S d2 - c4	T e8 - e6
28.	L c1 - d2	K d8 - c7
29.	T a1 - d1	T a8 - a2:
30.	S c4 - a3, hier konnte durch L d2 - g5: ein Bauer gewonnen werden.	
30.	. . . .	K c7 - c6
31.	c3 - c4	S d5 - f6
32.	S a3 - b5	T e6 - e4, ein feiner Zug.
33.	S b5 - c3	T a2 - b2:
34.	S c3 - e4:	S f6 - e4:
35.	T f2 - e2	S e4 - c3
36.	L d2 - c3:	T b2 - e2†
37.	K g2 - f1	T e2 - e7 und gewinnt.

III.

London, 1853. British Chess Review.

	Boden.	Evelyn.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	L f1 - c4	L f8 - g7
5.	d2 - d4	d7 - d6
6.	c2 - c3	S b8 - c6
7.	0 - 0	g5 - g4
8.	S f3 - e1	S g8 - f6
9.	L c1 - f4:	d6 - d5
10.	e4 - d5:	S f6 - d5:
11.	D d1 - b3	S c6 - a5 besser nach e7.
12.	D b3 - a4†	c7 - c6

13.	L c4 - d5:	D d8 - d5:	24.	T a1 - f1	S b7 - d6
14.	S b1 - d2	0 - 0	25.	S e3 - g4:	f5 - g4:
15.	S e1 - d3	b7 - b6	26.	T f4 - f6:	D g5 - e3†
16.	L f4 - e5	L g7 - e5:	27.	T f6 - f2	L c8 - e6,
17.	S d3 - e5:	c6 - c5		um den Abtausch der Damen durch D a4 - b3† zu hindern.	
18.	T f1 - f4	f7 - f5			
19.	S d2 - f1	D d5 - d8	28.	D a4 - c6	T a8 - f8
20.	S f1 - e3	D d8 - g5	29.	D c6 - d6:	T f8 - f2:
21.	g2 - g3	T f8 - f6	30.	D d6 - e6†	T f2 - f7†
22.	b2 - b4	c5 - d4:	31.	K g1 - h1	D e3 - e4†
23.	c3 - d4:	S a5 - b7	32.	K h1 - g1	D e4 - e3†

Remis.

XXIV. Capitel.

Das Gambit des Salvio und des Cochrane.

1.	e4 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	g7 — g5
4.	L f1 — c4	g5 — g4
5.	S f3 — e5	D d8 — h4†

Anstatt des nur defensiven Zuges 4. Lf8-g7 greift Schwarz durch 4. g5-g4 den Springer an, um, wenn derselbe weggezogen wird, das Schach auf h4 zu geben, welches Weiss zwingt, den König zu ziehen. Nachdem dies geschehen, empfiehlt *Salvio* 6. Sg8 – f6, was jedoch nicht so gut ist als 6. Sg8-h6, am besten aber ist 6. f4-f3, wie zuerst *Cochrane* gezeigt hat, daher diese Spielart nach ihm benannt ist. Noch ist zu bemerken, dass Schwarz den Gambitbauer verliert, wenn er 5. Sg8-h6 spielt, anstatt Dd8-h4†, z. B. 5. Sf3-e5, Sg8-h6; 6. 0-0, d7-d6; 7. Se5-d3, Lf8-g7; 8. Sd3-f4:, 0-0; 9. d2-d4, Sb8-c6; 10. c2-c3 etc. Weiss hätte schlecht gespielt, wenn er 6. Se5-g4: gethan hätte.

I.

6.	K e1 — f1	S g8 — f6	14.	d2 — c3:	T h8 — f8
7.	D d1 — e1 s. A., B., C.		15.	T h1 — f1	L c8 — f5
7.	. . . .	D h4 — e1†	16.	S d3 — f4:	L h6 — f4:
8.	K f1 — e1:	S f6 — e4:	17.	L c1 — f4:	T f8 — g8
9.	L c4 — f7†	K e8 — e7	18.	L f4 — d6†	c7 — d6:
10.	L f7 — h5	g4 — g3	19.	T f1 — f5:	T g8 — g7
11.	h2 — h3	d7 — d6	20.	L h5 — f3	S b8 — c6
12.	S e5 — d3	L f8 — h6	21.	L f3 — c6:	b7 — c6:
13.	S b1 — c3	S e4 — c3:	22.	K e1 — d2 und ist im Vortheil.	

A.

7.	L c4 — f7† nicht gut,	
7.	. . . .	K e8 — e7
8.	L f7 — b3	d7 — d6
9.	S e5 — d3	S f6 — h5
10.	D d1 — e1	g4 — g3
11.	K f1 — g1	L f8 — g7
12.	c2 — c3	D h4 — g5
13.	L b3 — d1	L c8 — g4
14.	L d1 — g4:	D g5 — g4:
15.	h2 — h3	D g4 — g6
16.	D e1 — e2	S b8 — d7 und steht besser.

B.

7.	S e5 — f7: nicht gut,	
7.	. . . .	d7 — d5
8.	S f7 — h8:	d5 — c4:
9.	D d1 — e2	L c8 — e6
10.	d2 — d3	S f6 — h5
11.	D e2 — f2	D h4 — f2†
12.	K f1 — f2:	L f8 — g7 und ist im Vortheil.

C.

7.	d2 — d4	d7 — d6
8.	S e5 — d3	f4 — f3
9.	S b1 — c3	f3 — g2†
10.	K f1 — g2:	D h4 — h3† und steht besser.

II.

6. . . . . Sg8 — h6
7. d2 — d4 d7 — d6
8. Se5 — d3 f4 — f3
9. g2 - g3 am besten. Dh4 - e7, auf D h4-h3† folgt 10. Kf1-e1, Dh3-g2; 11. Sd3-f2 und gewinnt durch Lc4-f1.
10. Sb1 — c3 c7 — c6
11. h2 — h3 g4 — h3:, f7-f5 wäre nicht gut.
12. Lc1 — h6: Lf8 — h6:
13. Dd1 — f3: Th8 — g8
14. Sd3 — f2 Tg8 — g6
15. Sc3 — e2 und die Spiele stehen gleich.

III.

6. . . . . Sg8 — h6
7. d2 — d4 f4 — f3
8. g2 — g3 oder A., B., C., D., E.
8. . . . . Dh4 — h3†
9. Kf1 — f2 Dh3 — g2†
10. Kf2 — e3 f7 — f5 am besten; bei d7-d6; 11. Lc4-f1, Sh6-f5† (oder auf 11. Dg2-h1 folgt 12. Lf1-b5†); 12. e4-f5:, Lf8-h6†; 13. Ke3-e4, d6-d5†; 14. Ke4-d5:, c7-c6†; 15. Kd5-e4, Dg2-h1:; 16. Lc1-h6: bleibt Weiss im Vortheil.
11. Sb1 — c3 od. (A.) c7 — c6
12. Lc4 — d3 d7 — d6
13. Se5 — c4 f5 — e4:
14. Sc3 — e4: Sh6 — f5†
15. Ke3 — f4 Lf8 — h6†
16. Se4 — g5 0 — 0 und gewinnt.

(A.)

11. e4 — f5: oder auf Ke3-d3 folgt f5-e4†; 12. Kd3-e4:, d7-d5†; 13. Lc4-d5:, f3-f2† u. Schw. gewinnt.
11. . . . . d7 — d6
12. Lc4 — f1 od. (B.) Sh6 — f5†
13. Ke3 — e4 d6 — d5†

14. K e4 — f4, auf K e4—d5: folgt c7—c6†;
15. K d5-e4, D g2-h1: und gewinnt.

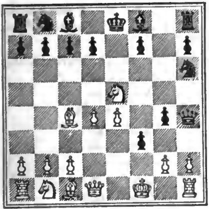
14. . . . . L f8 — h6†
15. K f4 — g4: S f5 — g3‡
16. K g4 — h4 D g2 — h1: u. gewinnt.

(B.)

12. S e5 — d3 S h6 — f5‡
13. K e3 — e4 f3 — f2†
14. K e4 — f4 L f8 — h6†
15. K f4 — g4: S f5 — e3†
16. K g4 — h5 D g2 — h3† und Mat.

A.

Schw.



W.

8. g2 — f3: d7 — d6
9. S e5 — g4: oder auf L c1—h6: folgt d6—e5:; 10. L h6-f8:, g4-f3: etc. od. auf S e5-d3 folgt g4-f3:; 10. S d3-f2, L c8-h6† etc.
9. . . . . S h6 — g4:
10. f3 — g4: L c8 — g4:
11. D d1 — d3 L g4 — h3†
12. K f1 — e2 L h3 — g2
13. T h1 — e1 D h4 — h2:
14. K e2 — d1 D h2 — h5†
15. K d1 — d2 S b8 — d7 und steht besser.

B.

(Siehe das Diagramm bei A.)

8. L c1 — h6: f3 — g2‡
9. K f1 — g2: L f8 — h6:
10. L c4 — f7‡ auf S e5-f7: folgt T h8-f8.
10. . . . . K e8 — e7
11. L f7 — b3 D h4 — h3†
12. K g2 — f2 T h8 — f8† u. gewinnt.

C.

(Siehe das Diagramm bei A.)

8. D d1 — e1 f3 — g2‡
9. K f1 — g2: D h4 - h3† u. steht besser.

D.

(Siehe das Diagramm bei A.)

8.	D d1 — d3	d7 — d6
9.	L c1 — h6:	L f8 — h6:
10.	S e5 — f7:	T h8 — f8
11.	S f7 — h6:	f3 — g2† u. gewinnt.

E.

(Siehe das Diagramm bei A.)

8.	D d1 — d2	f3 — g2†
9.	D d2 — g2:	d7 — d6
10.	S e5 — d3	S b8 — c6
11.	L c1 — e3	L f8 — g7
12.	c2 — c3	L c8 - d7
13.	S b1 — d2	0 — 0 — 0 und hat das bessere Spiel.

IV.

6. . . . . : f4 - f3 *Cochrane's* Zug.

7. L c4 — f7†, s. Var. I., II., III., IV.

7. . . . . K e8 — e7

8. L f7 — g8: oder A., B., C., D.

8.	. . . .	T h8 — g8:
9.	g2 — f3:	d7 — d6
10.	S e5 — g4:	T g8 — g4:
11.	f3 — g4:	L c8 — g4:
12.	D d1 — e1	D h4 — h3†
13.	K f1 — g1	L f8 — g7

14. D e1 — e3 oder auf c2—c3 folgt S b8 – c6; 15. D e1-g3, T a8-f8 und gewinnt.

14.	. . . .	L g4 — f3
15.	D e3 — g5†	K e7 — f8
16.	D g5 — d8†	K f8 — f7
17.	D d8 — c7†	S b8 — d7 u. gewinnt.

A.

(7.	L c4 — f7†	K e8 — e7)
8.	g2 — f3:	d7 — d6
9.	L f7 — g8:	d6 — e5:
10.	L g8 — c4	g4 — f3:
11.	D d1 — f3:	L c8 — h3†

12. K f1 — g1 D h4 — e1†
13. L c4 — f1 T h8 — g8†
14. D f3 — g3 D e1 — f1‡ und Mat.

B.

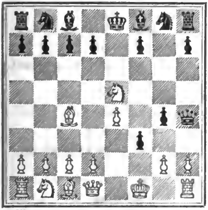
(7. L c4 — f7‡ K e8 — e7)
8. g2 — g3 D h4 — h3†
9. K f1 — f2 S g8 — f6
10. L f7 — b3 d7 — d6
11. S e5 — f7 S f6 — e4‡
12. K f2 — e3 L c8 — f5
13. d2 — d3, auf Sf7-h8: folgt Dh3-h6†.
13. . . . . L f8 — h6†
14. K e3 — d4 S b8 — c6†
15. K d4 — d5 S e4 — f6†
16. K d5 — c4 K e7 — f7: u. gewinnt.

C.

(7. L c4 — f7‡ K e8 — e7)
8. L f7 — b3 L f8 — g7
9. d2 — d4 S g8 — f6
10. S b1 — c3 d7 — d6
11. S e5 — d3 S f6 — h5
12. L c1 — f4 f3 — g2‡
13. K f1 — g2: D h4 — h3† u. gewinnt.

D.

Schw.



W.

7. L c4 — f7‡ K e8 — e7
8. d2 — d4 f3 — g2‡
9. K f1 — g2: d7 — d6
10. L f7 — g8: D h4 — h3†
11. K g2 — g1 T h8 — g8:
12. S e5 — d3 g4 — g3 und gewinnt.

Variante I.

7. S e5 — f7: Sg8 — f6
8. Sf7 — h8: od. A., B., C.
8. . . . . S f6 — e4:
9. D d1 — e1 od. auf g2-g3 folgt Dh4-h3†; 10. Kf1-e1,

D h3—g2; 11. L c4—f7†, K e8—e7; 12. T h1—f1, f3—f2†; 13. K e1-e2, D g2-f3 und giebt Mat.

9. . . . . f3 — g2‡
10. K f1 — g2: D h4 — h3†
11. K g2 — g1 L f8 — c5† u. gewinnt.

A.

8. g2 — f3: d7 — d5
9. S f7 — h8: g4 — f3:
10. h2 — h3 oder auf D d1-f3: folgt L c8-h3†; 11. K f1-g1, L f8-c5† und gewinnt.
10. . . . . L c8 — h3‡
11. T h1 — h3: D h4 — h3‡ u. gewinnt.

B.

8. g2 — g3 D h4 — h3†
9. K f1 — f2, auf K f1-e1 folgt D h3-g2 etc.
9. . . . . d7 — d5
10. L c4 — f1 S f6 — e4‡
11. K f2 — e1 D h3 — h5
12. S f7 — h8: f3 — f2†
13. K e1 — e2 D h5 — e5
14. d2 — d4 S e4 — c3†
15. K e2 — d3 D e5 — e1 u. gewinnt.

C.

8. d2 — d3 f3 — g2‡
9. K f1 — g2: T h8 — g8
10. S f7 — e5 D h4 — h3†
11. K g2 — f2 d7 — d5
12. e4 — d5: g4 — g3† u. gewinnt.

Variante II.

(Siehe das Diagramm bei Variante I.)

7. g2 — g3 D h4 — h3†
8. K f1 — f2, auf K f1-e1 folgt D h3-g2 etc.
8. . . . . S g8 — f6
9. d2 — d3 oder A., B., C.
9. . . . . d7 — d6
10. S e5 — f7: d6 — d5

11. S f7 — h8: od. auf L c4-d5: folgt D h3-g2†; 12. K f2-e3, S f8-d5† und gewinnt.

11.	D h3 — g2†
12. K f2 — e3	S b8 — c6
13. S h8 — f7	K e8 — f7:
14. L c4 — d5†	S f6 — d5†
15. e4 — d5:	L f8 — h6†
16. K e3 — e4	f3 — f2†
17. D d1 — f3	D g2 — f3† und Mat.

A.

9. S b1 — c3	D h3 — g2†
10. K f2 — e3	L f8 — h6†
11. K e3 — d3	S b8 — c6
12. S e5 — c6:	d7 — c6:
13. D d1 — g1	b7 — b5
14. L c4 — b3	b5 — b4 u. gewinnt.

B.

9. K f2 — e3	L f8 — h6†
10. K e3 — d3	d7 — d6
11. S e5 — f7:	d6 — d5
12. L c4 — d5:	S f6 — d5:
13. S f7 — h8:	D h3 — h5 u. gewinnt.

C.

9. L c4 — f7†	K e8 — e7
10. L f7 — b3	D h3 — g2†
11. K f2 — e3	L f8 — h6†
12. K e3 — d3	T h8 — f8

und wird gewinnen.

Variante III.

(Siehe das Diagramm bei Variante I.)

7. g2 — f3: S g8 — f6

8. h2 — h3, hier sind auch noch andere Züge, doch werden die daraus entspringenden Varianten den früheren ähnlich, und sind ebenfalls ungünstig für W.

8.	g4 — h3:	10. S e5 — g4	S f6 — g4:
9. D d1 — e1 oder A., B.		11. f3 — g4:	D g5 — g4:
9.	D h4 — g5	12. D d1 — e2	h7 — h5

15*

13. S b1 — c3	T h8 — g8	18. S c7 — a8 :	d7 — d5
14. K f1 — e1	L f8 — e7	19. D e2 — e1	d5 — c4 :
15. S c3 — d5	D g4 — h4†	20. D e1 — h4 :	L e7 — h4 :
16. K e1 — d1	c7 — c6	21. d2 — d4	L c8 — g4†
17. S d5 — c7†	K e8 — d8	22. K d1 — d2	L h4 — g3 und gewinnt.

A.

(7. g2 — f3 :	S g8 — f6)
(8. h2 — h3	g4 — h3 :)
9. d2 — d4	d7 — d6
10. S e5 — d3	S f6 — h5
11. D d1 — e1	S h5 — g3†
12. K f1 — g1	T h8 — g8
13. K g1 — h2	S g3 — e2 u. gewinnt.

B.

(7. g2 — f3 :	S g8 — f6)
(8. h2 — h3	g4 — h3 :)
9. S e5 — f7 :	d7 — d5
10. L c4 — d5 :	S f6 — d5 :
11. S f7 — h8 :	D h4 — g3
12. T h1 — g1	h3 — h2
13. T g1 — g3 :	h2 — h1 D†
14. T g3 - g1	L c8 — h3† u. gewinnt.

Variante IV.

(Siehe das Diagramm bei Variante I)

7. d2 — d4 am besten,	
7.	f3 — g2†
8. K f1 — g2 :	D h4 — h3†
9. K g2 — g1	S g8 — h6
10. L c4 — f1 od. A.	D h3 — h4
11. L c1 — h6 :	L f8 — h6 :
12. D d1 — g4 :	D h4 — g4†
13. S e5 — g4 :	T h8 — g8
14. L f1 — e2	L h6 — c1
15. a2 — a4	h7 — h5 u. gewinnt.

A.

10. D d1 — d3	D h3 — d3 :
11. c2 — d3 :	d7 — d6

12. L c1 — h6:	L f8 — h6:	
13. S e5 — f7:	L h6 — e3†	
14. K g1 — g2	T h8 — f8	
15. T h1 — f1	L e3 — d4:	und ist im Vortheil.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XXIV.

I.

Paris, 1843. Ch. Pl. Chronicle.

Kieseritzky.	Rousseau.		
1. e2 - e4	e7 - e5	17. e4 - e5	f7 - f5
2. f2 - f4	e5 - f4:	18. D d1 - d3	T f8 - e8
3. S g1 - f3	g7 - g5	19. h2 - h3	h7 - h5
4. L f1 - c4	g5 - g4	20. h3 - g4:	h5 - g4:
5. S f3 - e5	D d8 - h4†	21. a2 - a4	T e8 - e6
6. K e1 - f1	f4 - f3	22. a4 - b5:	T e6 - d6:
7. d2 - d4	S g8 - f6	23. e5 - d6:	D g6 - d6:
8. S b1 - c3	L f8 - g7	24. d4 - d5	c6 - c5
9. g2 - g3	D h4 - h3†	25. T a1 - d1	L g7 - e5
10. K f1 - f2	0 - 0	26. T h1 - h5	L e5 - g3‡
11. L c1 - g5	c7 - c6	27. K f2 - g1	L g3 - e5
12. S e5 - d3	S f6 - h5	28. D d3 - f5:	L e5 - f6
13. S d3 - f4	S h5 - f4:	29. D f5 - g4‡,	viel stärker wäre D f5-g6†.
14. L g5 - f4:	b7 - b5	29.	K g8 - f7
15. L c4 - f1	D h3 - h5	30. S c3 - e4	Aufgegeben.
16. L f4 - d6	D h5 - g6		

II.

Paris, 1844. Cinquante Parties.

Michelex.	Kieseritzky.		
1. e2 - e4	e7 - e5	5. S f3 - e5	D d8 - h4†
2. f2 - f4	e5 - f4:	6. K e1 - f1	f4 - f3
3. S g1 - f3	g7 - g5	7. d2 - d4	S g8 - f6
4. L f1 - c4	g5 - g4	8. S b1 - c3	L f8 - g7
		9. g2 - g3	D h4 - h3†

10.	K f1 - f2	d7 - d6

Kieseritzky sagt in einer Anmerkung zu diesem Zuge (S. 25, 6.), dass Schwarz die Wahl unter mehreren Zügen habe, von welchen er 10. 0-0 für den besten halte.

11.	S e5 - f7:	T h8 - f8
12.	S f7 - g5	D h3 - g2†
13.	K f2 - e3	L g7 - h6
14.	K e3 - d3	S b8 - c6
15.	a2 - a3	L h6 - g5:
16.	L c1 - g5:	S f6 - e4:
17.	D d1 - e1	L c8 - f5
18.	S c3 - e4:	f3 - f2
19.	D e1 - e3	K e8 - d7
20.	L c4 - d5	T a8 - e8
21.	T a1 - f1	L f5 - e4†
22.	L d5 - e4:	T f8 - f3
23.	D e3 - f3:	g4 - f3:
24.	L e4 - f5†	T e8 - e6
25.	d4 - d5	S c6 - e5†
26.	K d3 - e4	h7 - h5
27.	d5 - e6†	K d7 - e8
28.	L g5 - f6	h5 - h4
29.	L f6 - e5:	d6 - e5:
30.	K e4 - e5:	h4 - g3:
31.	h2 - h3	D g2 - h1:
32.	K e5 - f6	D h1 - f1:
33.	L f5 - g6†	K e8 - d8
34.	e6 - e7†	K d8 - d7
35.	e7 - e8 D†	K d7 - d6
36.	D e8 - e6†	K d6 - c5
37.	b2 - b4†	K c5 - d4
38.	D e6 - e5†	K d4 - c4
39.	L g6 - f7†	Mat.

XXV. Capitel.

Das Gambit des Muzio.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	g7 — g5
4.	L f1 — c4	g5 — g4

Weiss lässt nun den Springer nehmen, indem er 5. d2 - d4 oder S b1 - c3 oder, am besten, 0 - 0 thut, und so entsteht das Gambit des *Muzio.* Alle Autoren sagen, dass bei der besten Vertheidigung Schwarz nur remis machen werde, und daher der Zug 4. g5 - g4 als unsicher zu betrachten sei. Durch das Opfer des Springers erlangt W. allerdings einen sehr heftigen Angriff, und es war bisher nicht gelungen eine siegreiche Vertheidigung zu finden.

Ob die unter No. V. angegebene Vertheidigung, deren Varianten ich theilweise mit Herrn Professor *Anderssen* geprüft habe, zu dem gewünschten Resultat führt, wird die Zeit lehren.

I.

5.	d2 — d4	g4 — f3:
6.	D d1 — f3:	D d8 — h4† oder A.
7.	g2 — g3	D h4 — h3
8.	L c1 — f4:	f7 —·f6
9.	e4 — e5	f6 — f5

10. d4 — d5, Schwarz wird sich nicht ohne Verlust entwickeln.

A.

6. . . . . d7 — d5, auf L f8-h6 od. auf d7-d6 folgt 7. 0-0 s. IV., auf S b8-c6 folgt 7. L c1-f4:, S c6-d4:: 8. L c4-f7†, K e8-f7:; 9. D f3-h5† und Weiss wird gewinnen.

7. L c4 — d5: S g8 — f6, auf c7-c6 giebt 8. L c4-f7† einen starken Angriff, doch wäre wohl 8. L d5-b3 besser.

8.	0 — 0	S f6 — d5:	16.	L f6 — e7:	D f8 — e7:
9.	e4 — d5:	D d8 — f6	17.	d5 — e6:	f7 — e6:
10.	L c1 — f4:	D f6 — d4†	18.	D e4 — b7:	D e7 — c5†
11.	L f4 — e3	D d4 — g7	19.	K g1 — h1	D c5 — c6
12.	D f3 — e4†	L f8 — e7	20.	D b7 — c6†	S b8 — c6:
13.	L e3 — d4	D g7 — f8	21.	T e1 — e6†	K e8 — d7
14.	T f1 — e1	T h8 — g8	22.	T e6 — e4	T a8 — e8
15.	L d4 — f6	L c8 — e6	23.	S b1 - c3 u. wird gewinnen.	

II.

5. S b1 — c3, dieser Zug ist von *M'Donnell*, ist aber nicht so gut als 0-0.

5. . . . . g4 — f3:

6. D d1 — f3: d7 — d5, dieser oder d7-d6 scheint am besten; *La Bourdonnais* in einer Partie gegen *M'Donnell* zog D d8-f6; es folgte 7. S c3-d5, D f6-e5; 8. c2—c3, L f8—h6; 9. d2—d4, D e5—d6; 10. e4—e5, D d6—c6; 11. L c4-b5, D c6-g6; 12. S d5-c7† und steht gut.

7. L c4 — d5: c7 — c6
8. L d5 — b3 od. A. L c8 — e6
9. L b3 — e6: f7 — e6:
10. D f3 — h5† K e8 — d7
11. d2 — d4 D d8 — f6
12. 0 — 0 D f6 - g6, nicht D f6-d4†.
13. D h5 — a5 S b8 — a6
14. L c1 — f4: L f8 — b4
15. D a5 — a4 S g8 — e7 und wird gewinnen.

A.

8. L d5 — f7† K e8 — f7:
9. D f3 — h5† oder auf d2-d4 folgt Sg8-f6; 10. e4-e5, L f8-g7; 11. L c1-f4:, T h8-e8; 12. L f4-g5, D d8-d4:; 13. Lg5-f6:, L c8-g4 und gewinnt.
9. . . . . K f7 — g7
10. d2 — d4 L c8 — e6
11. L c1 — f4: L e6 — f7
12. L f4 — e5† S g8 — f6
13. D h5 — g5† L f7 — g6 u. gewinnt.

III.

5. 0 — 0 g4 — f3: s. Variante.
6. d2 — d4 nicht gut, d7 — d5, nicht f3-g2:.
7. e4 — d5: od. A. L c8 — g4
8. T f1 — f2 L f8 — d6
9. S b1 — d2 S g8 — f6
10. S d2 — f3: S f6 — e4
11. D d1 — e1 f7 — f5
12. S f3 — d2 D d8 — e7
13. S d2 — e4: f5 — e4:
14. L c1 — f4: S b8 — d7
15. D e1 — d2 h7 — h6
16. T a1 — f1 0 — 0 — 0 und ist im Vortheil

A.

7. L c4 — d5: L c8 — g4
8. T f1 — f2, auf g2-f3: folgt L g4-h3:.
8. . . . . c7 — c6

9.	L d5 — b3	L f8 — g7
10.	c2 — c3	L g7 — h6
11.	S b1 — d2	S g8 — e7 und ist im Vortheil.

Variante.

5.	. . . .	D d8 — e7
6.	d2 — d4	g4 — f3:
7.	S b1 — c3	d7 — d6
8.	S c3 — d5	D e7 — d7
9.	D d1 — f3:	S b8 — c6
10	D f3 — f4:	L f8 — g7, bei Sc6-d8

wird das Spiel remis durch: 11. D f4-f6, S g8-f6:; 12. S d5-f6†; Ke8-e7; 13. S f6-d5† u. s. w.

11.	S d5 — c7†	D d7 — c7:
12.	L c4 — f7†	K e8 — f8
13.	L f7 — b3†	S g8 — f6
14.	D f4 — h4	K f8 — e8
15.	L c1 — g5	T h8 — f8
16.	L g5 — f6:	L g7 — f6:
17.	T f1 — f6:	T f8 — f6:
18.	D h4 — f6:	D c7 — e7
19.	D f6 — h8†	K e8 — d7
20.	e4 — e5, die Spiele sind ungefähr gleich.	

IV.

5.	0 — 0	g4 — f3:
6.	D d1 — f3	L f8 — h6, s Var. I., II.
7.	d2 — d4	D d8 — f6 od. A., B., C.
8.	e4 — e5	D f6 — f5
9.	S b1 — h3	S b8 — c6
10.	S c3 — e2	S g8 — e7
11.	L c4 — d3	D f5 — e6
12.	c2 — c3	S e7 — g6
13.	D f3 — h5	L h6 — g7
14.	L c1 — f4:	0 — 0
15.	S e2 — g3	S c6 — e7
16.	S g3 — e4	f7 — f6
17.	e5 — f6:	L g7 — f6:

18. L f4 — e5	S e7 — d5
19. L e5 — f6:	S d5 — f6:
20. S e4 — f6‡	T f8 — f6:
21. T f1 — f6:	D e6 — f6:
22. L d3 — c4†	K g8 — g7
23. T a1 — f1	D f6 — e7
24. T f1 — f7†	K e7 — f7:
25. L c4 — f7:	K g7 — f7:

26. D h5 — h7‡ und ist im Vortheil.

A.

7.	D d8 — e7
8. L c1 — f4:	L h6 — f4:
9. D f3 — f4:	S b8 — c6
10. L c4 — f7‡	K e8 — d8
11. L f7 — h5	S c6 — d4:
12. D f4 — f8†	D e7 — f8:
13. T f1 — f8‡	K d8 — e7
14. T f8 — e8†	K e7 — d6

15. S b1 — a3 und steht besser.

B.

7.	d7 — d6
8. S b1 — c3	D d8 — f6
9. K g1 — h1	L c8 — e6
10. e4 — e5	d6 — e5:
11. d4 — e5:	D f6 — e5:
12. L c4 — e6:	D e5 — e6:
13. D f3 — b7:	D e6 — c6
14. D b7 — c8†	K e8 — e7

15. L c1 — f4: und gewinnt.

C.

7.	S b8 — c6
8. S b1 — c3	S c6 — d4:
9. D f3 — h5	S d4 — e6
10. L c1 — f4:	L h6 — f4:
11. T f1 — f4:	D d8 — e7
12. L c4 — e6:	d7 — e6:

13. T a1 — f1 und wird gewinnen.

Variante I.

6.	d7 — d6
7. D f3 — f4:	D d8 — e7
8. L c4 — f7†	K e8 — d8
9. S b1 — c3	c7 — c6
10. d2 — d4	L f8 — h6

Gleiche Partie.

Variante II.

6. . . . . D d8 — f6
7. e4 — e5 D f6 — e5:
8. d2 — d3 s. Variante III.
8. . . . . L f8 — h6, diese acht Züge gelten für die besten, sowohl für W. als für Schw.
9. L c1 — d2 S g8 — e7, auf D e5-b2: ist am besten 10. Sb1-c3; denn bei 10. Ld2-c3, Db2-b6†; 11. K g1-h1, S g8-f6 steht Schw. gut.
10. S b1 — c3 S b8 -- c6 oder A.
11. T a1 — e1 D e5 — c5†
12. K g1 — h1 S c6 — d4 od. auf d7-d6 13. Sc3-d5, S c6-e5; 14. T e1-e5:, d6-e5:; 15. L d2-b4 und gewinnt.

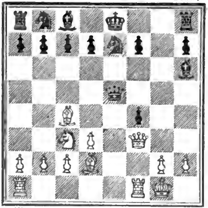
13. D f3 — h3	d7 — d5
14 D h3 — h6:	d5 — c4:
15. S c3 — e4	D c5 — b6
16. D h6 — g7	T h8 — g8
17. S e4 — f6†	K e8 — d8
18. D g7 — g8†	S e7 — g8:
19. T e1 — e8†	Mat.

A.

(Siehe das Diagramm S. 236.)

10.	c7 — c6
11. T a1 — e1	D e5 — c5†
12. K g1 — h1	d7 — d5
13. D f3 — h5	D c5 — d6
14. L c4 — d5:	c6 — d5: oder B., C.
15. S c3 — d5:	S b8 — c6

Schw.



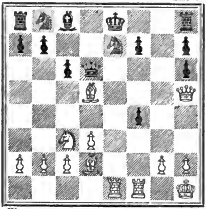
W.

16. L d2 — c3 D d6 — g6 oder Lc8-d7, wird aber der Thurm weggezogen, so folgt Sd5-f6† etc.
17. D h5 — g6: am besten
17. . . . . h7 — g6:
18. L c3 — h8: K e8 — f8
19. S d5 — f4: L h6 — f4:
20. T f1 — f4: f7 — f5

Ungefähr gleiches Spiel.

B.

Schw.



W.

14. . . . . D d6 — g6
15. T e1 — e7† K e8 — d8 am besten.
16. D h5 — e5 L c8 — d7
17. T e7 — d7:† K d8 — d7:
18. D e5 — h8: L h6 — g7
19. L d5 — f7: u. gewinnt.

C.

(Siehe d. nebensteh. Diagr.)

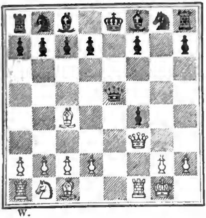
14. . . . . 0 — 0
15. T e1 — e7: c6 — d5: bei D d6-e7:, 16. D h5-h6:, c6-d5:; 17. S c3-d5: würde Schwarz verlieren.

16. S c3 — d5:	S b8 — c6
17. L d2 — f4:	L h8 — f4:
18. T f1 — f4:	D d6 — f4: am besten.
19. S d5 — f4:	S c6 — e7:
20. D h5 — g5†	S e7 — g6
21. S f4 — h5	f7 — f5
22. S h5 — f6†	K g8 — g7

23. S f6 — h5† und das Spiel bleibt unentschieden.

Variante III.

Schw.



W.

8. b2 — b3, dieser Zug ist von *M'Donnell* zuerst angewendet, er ist nicht so gut als d2-d3.

8. . . . . S b8 — c6 oder A.
9. S b1 — c3 S c6 — d4
10 D f3 — f2 L f8 — c5
11. K g1 — h1 S d4 — e6 und wird gewinnen.

A.

8. . . . . D e5 — a1:
9. S b1 — c3 L f8 — c5†
10. K g1 — h1 S g8 — e7
11. d2 — d4, oder auf D f3-f4: folgt T h8-f8; 12. L c4-f7†, K e8-d8; 13 d2-d4, D a1-c3 und gewinnt.
11. . . . . L c5 — d4:
12. L c4 f7†, auf D f3-f4: folgt D a1-c1:.
12 . . . . K e8 — d8
13. L c1 — d2 D a1 — f1†
14. D f3 — f1: T h8 — f8
15. D f1 — f4: L d4 — c3:
16. L d2 — c3: d7 — d6 und ist im Vortheil.

V.

5. 0 — 0 g4 — f3:
6. D d1 — f3: D d8 — e7
7. d2 — d4 S b8 — c6
8. D f3 — f4: siehe Variante I., II., III.
8. . . . . L f8 — h6
9. L c4 — f7† od. A. K e8 — d8
10. D f4 — f2 L h6 — c1:
11. T f1 — c1: S g8 — f6
12. L f7 — d5 T h8 — f8 und gewinnt.

A.

9. D f4 — c7: L h6 — c1:

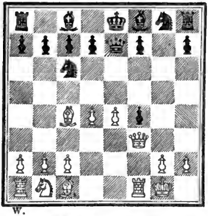
10. L c4 — f7†	D e7 — f7:
11. T f1 — f7:	K e8 — f7:
12. S b1 — c3	L c1 — e3†
13. K g1 — h1	L e3 — d4:
14. T a1 — f1†	S g8 — f6
15. S c3 — d5	K f7 — e6, bei L d4-e5;

16. T f1-f6†, K f7-g7; 17. T f6-d6, T h8-f8; 18. g2-g3, T f8-f7 ist auch Schwarz im Vortheil; auf 15. D c7-f4 könnte folgen L d4-e5; 16. D f4-h6 S c6-e7 u. s. w.

16. D c7 — f4	S f6 — d5:
17. D f4 — f5†	K e6 — d6
18. e4 — d5:, auf 18. D f5-d5† folgt K d6-c7.	
18.	S c6 — d8
19. c2 — c3	L d4 — e5
20. T f1 — e1	T h8 — f8
31. g2 — g4	K d6 — d5:
22. D f5 — d3†	K d5 — c6
23. D d3 — c4†	K c6 — d6
24. D c4 — d3†	D d6 — c7
	und wird gewinnen.

Variante I.

Schw.



W.

8. c2 — c3	S c6 — e5
9. d4 — e5:	D e7 — c5†
10. K g1 — h1	D c5 — c4:
11. L c1 — f4:	b7 — b6
12. S b1 — d2	D c4 — e6
13 S d2 — b3	c7 — c5
14. T a1 — d1	L c8 — b7
15. L f4 — g3	S g8 — h6
16. h2 — h3	0—0—0
	und muss gewinnen.

Variante II. (Siehe das vorige Diagramm.)

8. L c1 — f4:	S c6 — d4:
9. D f3 — h5	S d4 — e6

10. L c4 — e6:	D e7 — c5†
11. D h5 — c5:	L f8 — c5‡
12. K g1 — h1	f7 — e6: u. gewinnt.

Variante III.

(Siehe das vorige Diagramm.)

8. D f3 — f2	L f8 — h6
9. L c1 — f4:	L h6 — f4:
10. D f2 — f4:	S c6 — d8
11. S b1 — c3	d7 — d6
12. S c3 — d5	D e7 — d7
13. S d5 — f6†	S g8 — f6:
14. D f4 — f6:	T h8 — f8
15. T a1 — e1	S d8 — c6
16. e4 — e5	d6 — e5:
17. d4 — d5	S c6 — e7
18. T e1 — e5:	D d7 — d6 und ist im Vortheil.

VI.

5. L c4 — f7‡; diese Variante gehört eigentlich nicht zum Muzio-Gambit; da sie aber aus denselben vier Anfangszügen entsteht, so ist sie hier wohl am rechten Platz. Sie kömmt übrigens sehr selten vor.

5.	K e8 — f7:
6. S f3 — e5†	K f7 — e8 nicht nach e6.
7. D d1 — g4:	S g8 — f6 oder A.
8. D g4 — f4:	d7 — d6
9. S e5 — c4	S b8 — c6
10. 0 — 0	L f8 — g7
11. d2 — d3	L c8 — e6
12. D f4 — g3	D d8 — e7 und ist im Vortheil.

A.

7.	D d8 — f6, *Lolli's* Zug.
8. D g4 — h5†	K e8 — e7
9. S e5 — f7	D f6 — f7:
10. D h5 — e5†	D f7 - e6, besser K e7-d8.
11. D e5 — h8:	S g8 — f6

12. 0 — 0	d7 — d6
13. S b1 — c3	c7 — c6
14. T f1 — f4:	S b8 — d7
15. d2 — d4	D e6 — f7
16. e4 — e5	d6 — e5: auf L f8-g7

folgt 17. e5-d6†, K e7-d6:; 18. D h8-d8, b7-b6; 19. T f4-f3 und steht besser.

17. d4 — e5:	S d7 — e5:
18. b2 — b3	S e5 — g6
19. L c1 — a3†	K e7 — e8
20. T f4 — f6:	S g6 — h8:
21. T f6 — f7:	S h8 — f7:

22. T a1 — e1† und hat das bessere Spiel.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Cap. XXV.

I.

Paris, 1846. Cinquante Parties.

Lévy.	Sasias.
1. e2 - e4	e7 - e5
2. f2 - f4	e5 - f4:
3. S g1 - f3	g7 - g5
4. L f1 - c4	g5 - g4
5. 0 - 0	g4 - f3:
6. D d1 - f3:	D d8 - f6
7. e4 - e5	D f6 - e5:
8. d2 - d3	L f8 - h6
9. L c1 - d2	S g8 - e7
10. S b1 - c3	c7 - c6
11. T a1 - e1	D e5 - c5†
12. K g1 - h1	d7 - d5
13. D f3 - h5	D c5 - d6
14. L c4 - d5:	0 - 0
15 T e1 - e7:	D d6 - e7:
16. D h5 - h6:	L c8 - f5

17. L d2 - f4:, hier hätte S c3-e4 entschieden, z.B. 17. S c3-e4, S b8-d7; 18. L d2-c3, S d7-e5; 19. S e4-f6†, K g8-h8; 20. T f1-e1 u. gewinnt; od. 17. S c3-e4, L f5-e4:; 18. L d2-c3, L e4-g2†; 19. K h1-g2:, D e7-e2†; 20. K g2-g1, D e2-g4†; 21. K g1-h1, S b8-d7; (auf c6-d5: folgt 22. D h6-f6): 22. T f1-g1 und gewinnt.

17.	L f5 - g6

18. L d5 - b3, *Kieseritzky* bemerkt mit Recht, dass Weiss hier durch L f4-g5 und dann L g5-f6 gewinnen konnte.

18:	S b8 - d7
19. L f4 - d2	S d7 - c5
20 T f1 - e1	D e7 - f6
21. S c3 - e4	S c5 - e4:
22 d3 - e4:	D f6 - g7
23. D h6 - g7†	K g8 - g7:

24.	L d2 - c3†	f7 - f6
25.	e4 - e5	f6 - e5:
26.	L c3 - e5†	K g7 - h6
27.	g2 - g3	L g6 - f5
28	c2 - c3	K h6 - g6
29.	L b3 - d1	h7 - h5
30.	h2 - h4	T a8 - d8
31.	L e5 - f4	T f8 - e8
32.	T e1 - e8:	Td8 - e8:
33.	K h1 - g2	T e8 - e1
34.	L d1 - f3	T e1 - b1
35.	b2 - b4	T b1 - b2†
36.	K g2 - f1	T b2 - a2:
37.	L f4 - e5	a7 - a5
38.	b4 - a5:	T a2 - a5:
39.	L e5 - d4	L f5 - e6
40.	L f3 - e2	L e6 - d5, besser wäre T a5-a2, wodurch der weisse König eingeschränkt bliebe.
41.	K f1 - f2	b7 - b5 nicht gut.
42.	L d4 - c5	T a5 - a2 zu spät.
43.	K f2 - e3	T a2 - a4
44.	L c5 - b4	T a4 - a1
45.	L b4 - d6, das Spiel wurde als remis abgebrochen.	

II.

London, 1851. British Chess Review.

	Greenaway.	Anderssen.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	L f1 - c4	g5 - g4
5.	0 - 0	g4 - f3:
6.	D d1 - f3:	D d8 - f6
7.	e4 - e5	D f6 - e5:
8.	d2 - d3	L f8 - h6
9.	S b1 - c3	S g8 - e7
10.	L c1 - d2	S b8 - c6
11.	T a1 - e1	D e5 - c5†
12.	K g1 - h1	0 - 0
13.	D f3 - h3	L h6 - g7
14.	T f1 - f4:	d7 - d5
15.	D h3 - h5	S e7 - g6
16.	T f4 - f3	L c8 - g4
17.	D h5 - g4:	S c6 - e5
18.	D g4 - h5	S e5 - f3:
19.	g2 - f3:	D c5 - f2
20.	S c3 - d5:	D f2 - d2:
21.	T e1 - g1	T a8 - e8 und gewinnt.

III.

Manchester, 1853. British Chess Review.

	Mr. Cohen. Mr. Hirst.	Mr. Kipping. Mr. Lampert.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	L f1 - c4	g5 - g4
5.	0 - 0	g4 - f3:
6.	D d1 - f3:	D d8 - f6
7.	e4 - e5	D f6 - e5:
8.	d2 - d3	L f8 - h6

9. L c1 - d2 S g8 - e7
10. K g1 - h1 T h8 - g8
hier wäre wohl 0—0 oder De5-f5 besser gewesen.
11. S b1 - c3 c7 - c6
12. T a1 - e1 D e5 - c7
besser wäre wohl gewesen, die Dame nach g7 zu ziehen,
13. S c3 - e4 T g8 - g6
14. L d2 - c3 d7 - d5
15. S e4 - f6† T g6 - f6:
16. L c3 - f6: L c8 - e6
17. D f3 - h5 S e7 - g6
besser K e8 - d7,
18. D h5 - h6: d5 - c4:
19. D h6 - h7: S g6 - f8
20. D h7 - h8 S b8 - d7
durch D c7-d6 wäre die Partie noch zu retten gewesen, jetzt giebt Weiss in 5 Zügen Mat, nämlich:
21. T e1 - e6: f7 - e6:
22. D h8 - h5† S f8 - g6
23. D h5 - g6† K e8 - f8
24. D g6 - g7† K f8 - e8
25. D g7 - e7‡.

XXVI. Capitel.

Das Gambit des Allgaier und des Kieseritzky.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 — f4:
3. S g1 — f3 g7 — g5
4. h2 — h4

Dies ist wohl die beste Art des Angriffs im Königsspringergambit: Weiss greift mit jedem Zuge an, während er selbst keinem Angriffe ausgesetzt ist. Schwarz hat nicht die Zeit, h7-h6 zur Deckung der Bauern zu ziehen, bei 4. Lf8-e7 geht der Gambitbauer verloren, 4. f7-f6 ist sehr schlecht, es bleibt also nur 4. g5-g4. Zieht nun Weiss 5. Sf3-g5, so entsteht das *Allgaier*-Gambit, welches lange für unüberwindlich galt, bis *Horny* die richtige Vertheidigung fand. *Kieseritzky* zog mit Recht die Fortsetzung durch 5. Sf3-e5 vor, ging aber zu weit, als er den Angriff für unwiderstehlich erklärte. Die beste Antwort auf 5. Sf3-e5 ist 5. Sg8-f6, und ich glaube, dass

bei richtiger Fortsetzung Schwarz im Vortheil bleiben wird

I.

4. . . . . — L f8 — e7 oder A.
5. h4 — g5: — L e7 — g5:
6. d2 — d4 — d7 — d6
7. g2 — g3 — L c8 — g4
8. g3 — f4: — L g5 — h4†
9. K e1 — f1 und steht besser.

A.

4. . . . . — f7 — f6 sehr schlecht,
5. S f3 — g5: — f6 — g5:
6. D d1 — h5† — K e8 — e7
7. D h5 — g5† — K e7 — e8; auf Sg8-f6 folgt 8. e4 - e5,
8. D g5 — h5† — K e8 — e7
9. D h5 — e5† — K e7 — f7
10. L f1 — c4† — K f7 — g6
11. h4 — h5† — K g6 — h6
12. D e5 — f4† — D d8 — g5
13. D f4 — f8† — D g5 — g7
14. d2 — d3† — Mat.

II.

4. . . . . — g5 — g4
5. S f3 — g5 — f7 — f6 s. A., B.
6. D d1 — g4: — h7 — h5
7. D g4 — f5 — f6 — g5:
8. D f5 — g6† — K e8 — e7
9. D g6 — g5† — K e7 — e8
10. D g5 — e5† — D d8 — e7
11. D e5 — h8: — D e7 — e4†
12. L f1 — e2 — D e4 — g2:
13. D h8 — h5† — K e8 — d8
14. D h5 — f3 und ist im Vortheil.

A.

5. . . . . — h7 — h5 nicht gut,
6. L f1 — c4 — S g8 — h6
7. d2 — d4 — f7 — f6

8. L c1 — f4: f6 — g5:
9. h4 — g5: S h6 — f7; auf S h6-g8 folgt 10. L f4 - e5,
10. g5 — g6 S f7 — d6
11. L f4 — d6: c7 — d6:
12. L c4 — f7† K e8 — e7
13. 0 — 0 D d8 — a5
14. L f7 — d5 K e7 — e8
15. D d1 — c1 K e8 — d8
16. D c1 — g5† L f8 — e7
17. g6 — g7 und gewinnt.

B.

5. . . . . h7 — h6 der richtige Zug.
6. S g5 — f7: K e8 — f7:
7. D d1 — g4: S g8 — f6 am besten,
8. D g4 — f4: L f8 — d6 *Horny*'s Zug,
9. D f4 — f3 auf L f1 - c4† folgt K f7 - g7,
9. . . . . S b8 — c6
10. c2 — c3 S c6 — e5
11. D f3 — f2 S e5 — g4
12. D f2 — f3 D d8 — e7
13. d2 — d3 D e7 — e5 und gewinnt.

III.

4. . . . . g5 — g4
5 S f3 — e5 d7 — d6 s. Variante I. und II.
6. S e5 — g4: L f8 — e7
7. d2 — d4 L e7 — h4†
8. S g4 — f2 D d8 — g5
9. D d1 — f3 L h4 — g3
10. S b1 — c3 S b8 — c6
11. L f1 — b5 L c8 — d7
12. L b5 — c6: b7 — c6:
13. S c3 — e2 L d7 — g4
14. D f3 — g3: f4 — g3:
15. L c1 — g5 g3 — f2†
16. K e1 — f2: T a8 — b8

Gleiche Partie.

Variante I.

5.	. . . .	Lf8 — e7
6.	L f1 — c4 s. A.	L e7 — h4†
7.	K e1 — f1	d7 — d5
8.	L c4 — d5:	S g8 — h6
9.	d2 — d4	L h4 — g5
10.	g2 — g3	D d8 — f6 auf f4 - g3:

folgt 11. Th1-h6:, Lg5-h6:; 12. Ld5-f7†, Ke8-e7; 13. Lc1-h6: und gewinnt.

11.	g3 — f4:	L g5 — f4:
12.	K f1 — g2	c7 — c6
13.	L c1 — f4:	D f6 — f4:
14.	T h1 — f1	D f4 — g5
15.	L d5 — f7†	S h6 — f7:
16.	S e5 — f7:	D g5 — h5
17.	D d1 — d3	T h8 — g8
18.	S b1 — c3 und steht besser.	

A.

6. D d1 — g4: nicht gut,

6.	. . . .	d7 — d6
7.	D g4 — g7	L e7 — h4† auf d6 - e5:

darf nicht sogleich Dg7—h8: folgen, sondern vorher Lf1-b5†, um das Feld f1 für den König frei zu haben.

8.	K e1 — d1	d6 — e5:
9.	D g7 — e5† s. B.	D d8 — e7
10.	D e5 — h8:	L c8 — g4†
11.	L f1 — e2	L g4 — e2†
12.	K d1 — e2:	D e7 — e4†
13.	K e2 — d1	D e4 — g2:
14.	D h8 — e5†	L h4 — e7
15.	D e5 — b5†	S b8 — c6
16.	D b5 — f1	D g2 — g4†
17.	D f1 — e2	f4 — f3
18.	D e2 — f1; auf De2-f2 folgt Le7-c5,	
18.	. . . .	f3 — f2†
19.	D f1 — e2	D g4 — g2
20.	T h1 — f1	S c6 — d4 und gewinnt.

B.

9. D g7 — h8:	L c8 — g4†	15. K d3 — c2	D g2 — e4‡
10. L f1 — e2	D d8 — g5	16. K c2 — d1	D e4 — f3†
11. T h1 — h4:	L g4 — e2‡	17. K d1 — c2	D f3 — d3†
12. K d1 — e2:	D g5 — g2‡	18. K c2 — d1	S g8 — h6
13. K e2 — d3	S b8 — c6	19. D h8 — f6	S h6 — f5
14. c2 — c3	0—0—0†	20. T h4 — h1	f4 — f3

und gewinnt.

Variante II.

5. . . . . D d8 — e7

6. d2 — d4; auf Se5-g4: folgt f7-f5; 7. Sg4-f2, f5-e4:; 8. Dd1-h5†, Ke8-d8; 9. Dh5-f5, Sg8-f6 oder e4-e3 und steht gut.

6.	d7 — d6
7. S e5 — g4:	f7 — f5
8. S g4 — f2	S g8 — f6
9. L c1 — f4:	f5 — e4:
10. L f1 — e2	d6 — d5
11. L e2 — h5†	K e8 — d8
12. L f4 — g5	L c8 — f5

Gleiches Spiel.

IV.

4.	g5 — g4
5. S f3 — e5	h7 — h5
6. L f1 — c4	T h8 — h7 s. Variante II.
7. d2 — d4	f4 — f3; auf d7—d6

kann Weiss einen starken Angriff bekommen durch 8. Se5-f7:, Th7-f7:; 9. Lc4-f7‡, Ke8-f7:; 10. Lc1-f4:, Lf8-h6; 11. 0-0, Kf7-g7; 12. g2-g3, Lc8-e6; 13. Sb1-c3 etc.

8. g2 — f3: s. Variante I.		15. e4 — e5	D f6 — f4:
8.	d7 — d6	16. S d3 — f4:	d6 — e5:
9. S e5 — d3	L f8 — e7	17. d4 — e5:	L h4 — g5
10. L c1 — e3	L e7 — h4‡	18. T a1 — g1	L g5 — f4:
11. K e1 — d2	g4 — f3:	19. L e3 — f4:	T h7 — g7
12. D d1 — f3:	L c8 — g4	20. T h1 — h5:	S b8 — d7
13. D f3 — f4	D d8 — f6	21. e5 — e6	f7 — e6:
14. S b1 — c3	c7 — c6	22. L c4 — e6:	und gewann

die Correspondenz-Partie, deren Anfang diese Variante ist; sie zeigt, wie nachtheilig die Stellung des Thurmes auf h7 ist.

Variante I.

8. g2 — g3; dies ist *Kieseritzky*'s Variante, der Zug 8. g2-g3 ist jedoch nicht so gut als g2-f3:, weil Schwarz zuletzt durch den Freibauer gewinnen muss, nachdem der Angriff vorüber ist; man sehe hierzu die folgende Variante II., sowie Partie No. I. am Schlusse dieses Kapitels.

8.	S b8 — c6
9. S e5 — c6:	d7 — c6:
10. L c1 — f4	D d8 — e7
11. S b1 — c3	L c8 — e6
12. d4 — d5	0—0—0
13. D d1 — d4	K c8 — b8
14. L f4 — e3	c6 — c5
15. D d4 — d3	L e6 — d7

16. e4 — e5; auf 0-0-0 folgt L f8-h6.

16.	D e7 — e5:
17. D d3 — h7:	D e5 — e3†
18. K e1 — f1	S g8 — h6

19. D h7 — d3 auf D h7-e4, D e3-e4:; 20. S c3-e4:, b7-b5 gewinnt Schwarz.

19.	D e3 — e5
20. K f1 — f2	L f8 — d6
21. T h1 — g1	f7 — f5
22. T a1 — e1	D e5 — f6
23. S c3 — d1	L d6 — g3†
24. K f2 — g3:	f5 — f4†
25. K g3 — f2	D f6 — h4†
26. K f2 — f1	D h4 — h3†
27. K f1 — f2	D h3 — h2†
28. K f2 — f1	g4 — g3 und gewinnt.

Variante II.

6.	S g8 — h6 am besten,
7. d2 — d4	d7 — d6
8. S e5 — d3	f4 — f3

9. g2 — f3: bei 9. g2-g3 folgt d6-d5. Dieser Zug ist von Mr. *Knight*, er giebt Schwarz das bessere Spiel: 10. e4-d5: (auf 10. Lc4-d5: folgt c7-c6; 11. Ld5-b3, Dd8-d4:) Sh6-f5; 11. Lc1-f4, Lf8-d6; 12. Ke1-f2, Sf5-d4:; 13. Th1-e1†, Ke8-f8 und steht besser.

9.	L f8 — e7
10. L c1 — e3	L e7 — h4†
11. K e1 — d2	g4 — f3:
12. D d1 — f3:	L c8 — g4
13. D f3 — f4	S b8 — c6
14. S b1 — c3	S c6 — d4: nicht gut,
15. L e3 — d4:	L h4 — g5
16. L d4 — h8:	L g5 — f4†
17. S d3 — f4:	c7 — c6; auf D d8-g5

würde folgen 18. Sc3-d5 und dann Lh8-f6 etc.

18. L h8 — d4 und wird gewinnen.

V.

4.	g5 — g4
5. S f3 — e5	S g8 — f6 der beste Zug,
6. S e5 — g4:	S f6 — e4:
7. D d1 - e2 Variante.	D d8 — e7
8. S b1 — c3	S e4 — g3
9. D e2 — e7†	L f8 — e7:
10. T h1 — h2	d7 — d5
11. S g4 — e5	c7 — c6
12. d2 — d4	S g3 — f5
13. S e5 — f3	L e7 — d6
14. L f1 — d3	S f5 — g3
15. S f3 — e5	f7 — f6 und hat das bessere Spiel.

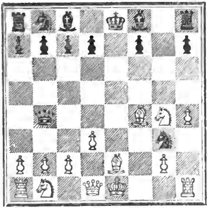
Variante.

7. d2 — d3	S e4 — g3
8. L c1 — f4:	D d8 — e7† oder A.
9. L f1 — e2	D e7 — b4† auf Sg3-h1:

folgt 10. Lf4-g5, De7-b4†; 11. c2-c3, Db4-b2:; 12. Sg4-f6†, Ke8-e7 (durch Ke8-d8; 13. Sf6-d5†, Lf8-e7; 14. Lg5-e7†, Kd8-e8; 15 Sb1-d2, Sb8-a6; 16. Sd2-e4

verliert Schwarz); 13. S f6-d5†, Ke7-d6; 14 Sb1-d2, Kd6-d5:; 15. Le2-f3†, Kd5-c5; 16. d3-d4† Kc5-b5; 17. a2-a4†, Kb5-a6; 18. Dd1-e2† und gewinnt.

Schw.



W.

10. L f4 — d2 D b4 — b2:
11. L d2 — c3 L f8 — b4
12. S g4 — f6† K e8 — d8
13. S f6 — d5 L b4 — c3†

auf D b2-a1: folgt 14. S d5-b4:

14. S b1 — c3: S g3 — h1:
15. T a1 — b1 D b2 — a3
16. D d1 — d2 T h8 — g8
17. T b1 — b4 c7 — c6
18. D d2 — f4 c6 — d5:
19. D f4 — f6† K d8 — e8
20. D f6 — e5† K e8 — d8

und das Spiel ist remis, denn ginge 20. . . . . K e8 — f8, so folgt

21. D e5 — d6† K f8 — e8
22. S c3 — d5: D a3 — c1†
23. L e2 — d1 S b8 — c6
24. T b4 — e4† und gewinnt.

A.

8. . . . . S g3 — h1:
9. D d1 — e2† D d8 — e7
10. S g4 — f6† K e8 — d8
11. L f4 — c7† K d8 — c7:
12. S f6 — d5† K c7 — d8
13. S d5 — e7: L f8 — e7:
14. D e2 — g4; geht die Dame nach e4 oder h5, so folgt S h1-g3; 15. D e4-e5, T h8-e8 etc.
14. . . . . d7 — d6
15. D g4 — f4 T h8 — g8
16. D f4 — f7: L e7 — h4† und wird den Springer befreien und im Vortheil sein.

VI.

4. . . . . g5 — g4
5. S f3 — e5 S g8 — f6

6. L f1 — c4 d7 — d5; bei D d8 - e7, 7. d2-d4, d7-d6; 8. Se5-f7:, De7-e4†; 9. Ke1-f1, Th8-g8; 10. Sf3-g5 wäre Schwarz im Nachtheil.

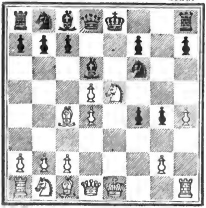
7. e4 — d5: bei 7. L c4 - d5:, Sf6 - d5:; 8. e4-d5:, Dd8-d5:; 9. Dd1-e2, Dd5-e6; 10. d2-d4, f7-f6; 11. Se5-d3, f4-f3 hat Schwarz das bessere Spiel.

7.	L f8 — d6
8. d2 — d4	D d8 — e7 s. Variante I.
9. D d1 — d3 s. A.	L d6 — e5: und II.
10. d4 — e5:	D e7 — e5†
11. K e1 — d1 oder	D d3 — e2, D e5 — e2†;

12. Ke1-e2:, Sf6-h5 und Schwarz steht besser.

11.	L c8 — f5
12. D d3 — c3	D e5 — c3:
13. S b1 — c3:	S f6 — h5
14. T h1 — e1†	K e8 — d8
15. T e1 — f1	f4 — f3
16. g2 — f3:	g4 — f3:
17. L c1 — e3	L f5 — g4
18. K d1 — d2	S b8 — d7 und steht etwas besser.

Schw.



W.

A.

8. . . . . D d8 — e7
9. 0 — 0 oder L c1-f4:, Sf6-h5; 10. 0-0, Sh5-f4:; 11. Tf1-f4:, f7-f6 und gewinnt.
9. . . . . L d6 — e5:
10. d4 — e5: D e7 — e5†
11. K g1 — h2; bei K g1-h1 folgt Sf6-h5 etc.
11. . . . . g4 — g3†
12. K g1 — h1 S f6 — g4 und gewinnt.

Variante I.

(s. das vorhergehende Diagramm)

8.	L d6 — e5: nicht so gut,
9. d4 — e5:	S f6 — h5

10. S b1 — c3 S h5 — g3, auf L c8-f5 könnte folgen 11. Lc1-f4:, Sh5-f4:; 12. 0-0 und steht besser.

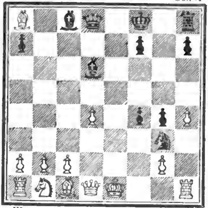
11. L c1 — f4: S g3 — h1:
12. L f4 — g5 D d8 — d7
13. S c3 — e4 D d7 — f5
14. S e4 — f6† K e8 — f8, auf K e8-d8 gewinnt Weiss durch 15. Sf6-h5†, Kd8-d7; 16. Lc4-b5†
15. L g5 — h6† K f8 — e7 etc.
16. d5 — d6† und gewinnt.

Variante II.

(s. das vorige Diagramm.)

8. . . . . S f6 — h5
9. L c4 — b5† c7 — c6 s. Variante III.
10. d5 — c6: b7 — c6: besser als 0-0, für letzteres sehe man Partie No. IX. am Ende des Capitels.
11. S e5 — c6: S b8 — c6:
12. L b5 — c6† K e8 — f8
13. L c6 — a8: S h5 — g3
14. T h1 — h2 s. A. D d8 — e7†
15. K e1 — f2 S g3 — e4†
16. K f2 — g1 g4 — g3
17. T h2 — h1 S e4 — f2
18. D d1 — f1 S f2 — h1:
19. L c1 — f4: L d6 — f4:
20. D f1 — f4: D e7 — e1†
21. D f4 — f1 D e1 — e3†
22. K g1 — h1: D e3 — d4:
23. D f1 — f3 D d4 — h4†
24. K h1 — g1 L c8 — g4
25. D f3 — a3† K f8 — g8
26. L a8 — f3 oder D a3 — c3, D h4 — h2†; 27. Kg1-f1, Dh2-h1†; 28. De3-g1, Lg4-e2† u. gewinnt.
26. . . . . D h4 — h2†
27. K g1 — f1 D h2 — h1†
28. K f1 — e2 D h1 — g2† und gewinnt.

Schw.



W.

A.

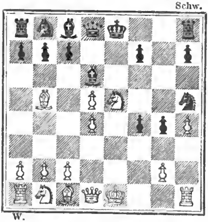
14. K e1 — f2 S g3 — h1†
15. D d1 — h1: g4 — g3†
16. K f2 — e1 oder K f2-f3, T h8-g8; 17. L c1-f4:, D d8-f6; 18. D h1-c1, L c8-g4† und gewinnt.
16. . . . . L c8 — f5
17. L a8 — f3 oder B.
17. . . . . L d6 — b4†
18. c2 — c3 D d8 — d4:
19. S b1 — d2 D d4 — f2†
20. K e1 — d1 L b4 — c5 und steht besser.

B.

17. L a8 — d5 L d6 — b4†
18. c2 — c3 D d8 — d5:
19. c3 — b4: D d5 — d4:
20. S b1 — d2 L f5 — c2
21. D h1 — f1 K f8 — g7
22. D f1 — e2 T h8 — e8 und gewinnt.

Variante III.

Schw.



W.

9. . . . . K e8 — f8
10. 0 — 0 oder A.
10. . . . . L d6 — e5:
11. d4 — e5: D d8 — h4:
12. T f1 — f4: bei L c1-f4:, g4-g3; 13. L f4-h6†, S h5-g7; 14. L h6-g7†, K f8-g7:; 15. T f1 — f3, D h4 — h2†; 16. K g1-f1, L c8-g4 würde Schwarz gewinnen.
12. . . . . S h5 — f4:
13. L c1 — f4: g4 — g3
14. D d1 — d4 D d4 — h2†
15. K g1 — f1 D h2 — h1†
16. D d4 — g1 und die Spiele sind ungefähr gleich.

A.

10. S e5 - g4: schlecht Sh5 — g3
11. T h1 — h2 D d8 — e7†
12. K e1 — d2 oder Ke1-f2, h7-h5; 13. Sg4-e5, L d6-e5:; 14. d4-e5:, De7-c5† und gewinnt.
12. . . . . h7 — h5
13. S g4 — e5 L d6 — e5:
14. d4 — e5: D e7 — b4†
15. S b1 — c3 D b4 — d4†
16. K d2 — e1 D d4 — g1†
17. K e1 — d2 D g1 — e3† und mat.

Gespielte Partieen als Beispiele zu Capitel XXVI.

I.

London, 1846. Ch. Pl. Chronicle.

Diese Partie wurde von beiden Spielern aus dem Gedächtniss gespielt.

	Kieseritzky.	Harrwitz.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	h2 - h4	g5 - g4
5.	S f3 - e5	h7 - h5
6.	L f1 - c4	S g8 - h6
7.	d2 - d4	d7 - d6
8.	S e5 - d3	f4 - f3
9.	g2 - g3	d6 - d5
10.	e4 - d5:	S h6 - f5
11.	L c1 - g5	L f8 - e7
12.	L g5 - f4	L e7 - d6
13.	K e1 - f2	S f5 - d4:
14.	T h1 - e1†	K e8 - f8
15.	D d1 - d2	L d6 - f4:
16.	S d3 - f4:	S d4 - f5
17.	D d2 - c3	K f8 - g8
18.	d5 - d6	c7 - d6:
19.	S f4 - g6	D d8 - b6†
20.	T e1 - e3	D b6 - e3†
21.	D c3 - e3:	S f5 - e3:
22.	K f2 - e3:	T h8 - h6
23.	S g6 - e7†	K g8 - f8
24.	S e7 - c8:	S b8 - c6
25.	S c8 - a7:	T a8 - a7:
26.	S b1 - c3	T a7 - a5
27.	T a1 - d1	T a5 - e5†
28.	K e3 - f2	S c6 - e7
29.	a2 - a4	d6 - d5
30.	S c3 - d5:	S e7 - d5:
31.	T d1 - d5:	T e5 - d5:
32.	L c4 - d5:	T h6 - d6
33.	c2 - c4	T d6 - d5:
34.	c4 - d5:	K f8 - e7
35.	b2 - b4	K e7 - d6

36. a4 - a5	K d6 - d5:	38. a5 - a6	b7 - a6:
37. b4 - b5	K d5 - d6	39. b5 - a6:	K d6 - c6
			und gewinnt.

II.

London, 1851. British Chess Review.

Anderssen.	Greenaway.		
1. e2 - e4	e7 - e5	11. b2 - b4	S f6 - e4:
2. f2 - f4	e5 - f4:	12. L c1 - b2†	K g7 - h7
3. S g1 - f3	g7 - g5	13. D f2 - d4	L d6 - g3†
4. h2 - h4	g5 - g4	14. K e1 - e2	D d8 - e7
5. S f3 - g5	h7 - h6	15. L c4 - d3	d7 - d5
6. S e5 - f7:	K e8 - f7:	16. T h1 - f1	L c8 - f5
7. D d1 - g4:	S g8 - f6	17. K e2 - d1	S b8 - c6
8. D g4 - f4:	L f8 - d6	18. D d4 - d5:	T a8 - d8
9. D f4 - f2	K f7 - g7	19. D d5 - b3	T d8 - d3:
10. L f1 - c4	T h8 - f8	20. c2 - d3:	L f5 - g4†
		21. K d1 - c2	S c6 - b4†
			und gewinnt.

III.

London, 1851.

Harrwitz.	v. Jänisch.		
1. e2 - e4	e7 - e5	11. D f4 - e3	S f6 - h5
2. f2 - f4	e5 - f4:	12. L f1 - c4	L e7 - h4†
3. S g1 - f3	g7 - g5	13. S f3 - h4:	T g4 - h4:
4. h2 - h4	g5 - g4	14. L c4 - f7†	K e8 - d7
5. S f3 - e5	L f8 - e7	15. 0 - 0	D d8 - e7
6. D d1 - g4:	S g8 - f6	16. S c3 - d5	D e7 - e4:
7. D g4 - f4:	d7 - d6	17. L f7 - h5:	D e4 - e3†
8. S e5 - f3	S b8 - c6	18. L c1 - e3:	S c6 - d4:
9. d2 - d4	T h8 - g8	19. T f1 - f7†	K d7 - c6
10. S b1 - c3	T g8 - g4	20. c2 - c4 und gewinnt.	

IV.

London, 1852. British Chess Review.

Slous.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	3. S g1 - f3	g7 - g5
2. f2 - f4	e5 - f4:	4. h2 - h4	g5 - g4
		5. S f3 - e5	d7 - d6

6.	S e5 - g4:	L f8 - e7
7.	d2 - d4	L e7 - h4†
8.	S g4 - f2	D d8 - g5
9.	D d1 - f3	L h4 - g3
10.	e4 - e5	S b8 - c6
11.	T h1 - h5	D g5 - e7
12.	L f1 - b5	L c8 - d7
13.	c2 - c3	d6 - e5:
14.	d4 - d5	S c6 - b8
15.	L b5 - d7†	S b8 - d7:
16.	K e1 - f1	S g8 - f6
17.	T h5 - f5	0 - 0 - 0
18.	c3 - c4	L g3 - f2:

19. D f3 - f2: nimmt der König, so folgt D e7 - c5† etc.

19.	. . . .	S f6 - e4
20.	D f2 - a7:	S e4 - g3†
21.	K f1 - g1	S g3 - f5:
22.	S b1 - c3	D e7 - c5†

und gewinnt.

V.

London, 1853. British Chess Review.

	Harrwitz.	Szén.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	h2 - h4	g5 - g4
5.	S f3 - e5	S g8 - f6
6.	S e5 - g4:	S f6 - e4:
7.	D d1 - e2	d7 - d5
8.	d2 - d3	L c8 - g4:
9.	D e2 - g4:	S e4 - g3
10.	T h1 - h3	L f8 - d6
11.	L c1 - f4:	D d8 - e7†
12.	K e1 - f2	L d6 - f4:

auf 12 L d6-c5† konnte folgen 13. K f2-g3:, D e7-e1†; 14. K g3-h2, D e1-f1:; 15. S b1 - c3 und gewinnt.

13.	D g4 - f4:	S g3 - f1:
14.	S b1 - c3	0 - 0
15.	K f2 - f1:	c7 - c6
16.	T a1 - e1	D e7 - d8

Weiss machte in 5 Zügen Mat, nämlich:

17.	T h3 - g3†	K g8 - h8
18.	D f4 - h6	T f8 - g8

19. T e1 - e8 und in 2 Zügen Mat.

VI.

London, 1853. British Chess Review.

	Harrwitz.	Szén.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	h2 - h4	g5 - g4
5.	S f3 - e5	S g8 - f6
6.	S e5 - g4:	S f6 - e4:
7	D d1 - e2	D d8 - e7

8. T h1 - h3 nicht gut,

8.	. . . .	S e4 - g3;

viel besser wäre d7 - d5 gewesen,

9.	S g4 - f6†	K e8 - d8
10.	D e2 - e7†	L f8 - e7:
11.	S f6 - d5	d7 - d6
12.	T h3 - h2	c7 - c6

13. S d5 - f4:	T h8 - e8	25. L c1 - f4	f7 - f6
14. K e1 - f2	S g3 - e4†	26. T a1 - b1	b7 - b6
15. K f2 - g1	d6 - d5	27. T h2 - g2	S d7 - f8
16. d2 - d4	L e7 - d6	28. L f4 - d6	T e7 - f7
17. S b1 - c3	S e4 - c3:	29. T b1 - e1	K d8 - d7
18. b2 - c3:	L c8 - f5	30. L d6 - a3	T a8 - c8
19. g2 - g3	S b8 - d7	31. T g2 - g8	c6 - c5
20. L f1 - d3	L f5 - d3:	32. d4 - c5:	b6 - c5:
21. c2 - d3:	T e8 - e1†	33. T e1 - e6	
22. K g1 - f2	L d6 - f4:		
23. g3 - f4:	T e1 - e6		
24. f4 - f5	T e6 - e7		

33. T e1 - e6 Schwarz giebt die Partie auf, weil d3 - d4 dem Läufer die Diagonale wieder öffnet.

VII.

London, 1853. British Chess Review.

Harrwitz.	Szén.		
1. e2 - e4	e7 - e5	23. K e1 - f2	K d7 - c8
2. f2 - f4	e5 - f4:	24. a2 - a4	T e8 - e4
3. S g1 - f3	g7 - g5	25 a4 - a5	T e4 - c4
4. h2 - h4	g5 - g4	26. L f4 - e5	S a6 - c5
5. S f3 - e5	S g8 - f6	27. S b3 - c5:	T c4 - c5:
6. S e5 - g4:	S f6 - e4:	28. T d2 - d4	h7 - h5
7. D d1 - e2	D d8 - e7	29. T d4 - a4	T c5 - b5
8. S b1 - c3	S e4 - g3	30. T a4 - a2	T b5 - b1
9. D e2 - e7‡	L f8 - e7:	31. a5 - a6	b7 - a6:
10. T h1 - h2	c7 - c6	32 T a2 - a6:	K c8 - b7
11. d2 - d4	d7 - d5	33. T a6 - a3	T b1 - b2
12. S g4 - h6	L e7 - f6	34. T a3 - b3†	T b2 - b3:
13. L c1 - f4:	S g3 - f1:	35. c2 - b3:	a7 - a5
14. K e1 - f1:	L f6 - d4:	36. K f2 - e1	K b7 - b6
15. T a1 - e1†	L c8 - e6	37. K e1 - d2	K b6 - b5
16. S h6 - f5	L d4 - c3:	38. K d2 - c1	c6 - c5
17. b2 - c3:	K e8 - d7	39. K c1 - b2	L g4 - d1
18. S f5 - d4	S b8 - a6	40. L e5 - c7	d5 - d4
19. S d4 - b3	T a8 - e8	41. L c7 - e5	d4 - d3
20. g2 - g3	L e6 - g4	42. c3 - c4†	K b5 - c6
21. T h2 - d2	T e8 - e1‡	43. L e5 - c3	a5 — a4
22. K f1 - e1:	T h8 - e8†	44. b3 - a4:	L d1 - a4:
		45. L c3 - d2	L a4 - c2

Remis.

VIII.

London, 1854. British Chess Review.

	Harrwitz.	Mongredien.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	h2 - h4	g5 - g4
5.	S f3 - e5	L f8 - e7
6.	D d1 - g4:	d7 - d6
7.	D g4 - g7	d6 - e5:
8.	D g7 - h8:	L e7 - h4‡
9.	K e1 - d1	L c8 - g4†
10.	L f1 - e2	D d8 - g5
11.	S b1 - c3	S b8 - c6
12.	D h8 - h7:	S g8 - h6
13.	d2 - d3	0 - 0 - 0
14.	g2 - g3	S c6 - d4
15.	g3 - h4:	L g4 - e2‡
16.	S c3 - e2:	D g5 - g2
17.	T h1 - e1	S h6 - g4
18.	L c1 - d2	S d4 - e2:
19.	T e1 - e2:	D g2 - f3
20.	D h7 - f5†	K c8 - b8
21.	D f5 - g5	f7 - f6
22.	D g5 - g6	S g4 - f2†
23.	K d1 - e1	S f2 - d3‡
24.	c2 - d3:	D f3 - h1†
25.	K e1 - f2	D h1 - a1:
26.	D g6 - f6:	T d8 - g8
27.	L d2 - e1	D a1 - d1
28.	D f6 - e5:	T g8 - g2†
29.	K f2 - g2:	D d1 - e2‡
30.	L e1 - f2	f4 - f3†
31.	K g2 - g3	Aufgegeben.

IX.

Paris, 1858.

	Harrwitz.	Morphy.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	e5 - f4:
3.	S g1 - f3	g7 - g5
4.	h2 - h4	g5 - g4
5.	S f3 - e5	S g8 - f6
6.	L f1 - c4	d7 - d5
7.	e4 - d5:	L f8 - d6
8.	d2 - d4	S f6 - h5
9.	L c4 - b5†	c7 - c6
10.	d5 - c6:	0 - 0
11.	c6 - b7:	L c8 - b7:
12.	D d1 - g4‡	S h5 - g7
13.	L c1 - f4:	D d8 - b6
14.	S b1 - c3	L d6 - e5:

ungünstig wäre D b6 - d4: wegen 15. T a1 - d1, D d4 - c5; 16. S e5 - d7 etc.

15.	L f4 - e5:	f7 - f6
16.	L e5 - g3	S b8 - a6
17.	0 - 0	T a8 - d8
18.	T a1 - d1	K g8 - h8
19.	L b5 - a6:	L b7 - a6:
20.	T f1 - e1	L a6 - c8
21.	D g4 - f3	L c8 - b7
22.	D f3 - d3	T d8 - d7
23.	D d3 - b5	D b6 - d8
24.	d4 - d5	S g7 - f5

25.	L g3 - f2	T f8 - g8	37. D f5 - f6†	K h8 - g8
26.	D b5 - d3	T d7 - g7	38. K e2 - e3	T h2 - h3†
27.	D d3 - f5:	T g7 - g2†	39. K e3 - e2	T g2 - f2†
28.	K g1 - f1	L b7 - a6†	40. D f6 - f2†	T h3 - h2
29.	S c3 - e2	D d8 - d6	41 T c1 - g1†	K g8 - h8
30.	T d1 - d3	L a6 - d3:	42. T g1 - g2	D b8 - e5†
31.	c2 - d3:	T g2 - h2	43. K e2 - f3	D e5 - d5†
32.	S e2 - f4	T h2 - h1†	44. K f3 - g3	T h2 - g2†
33.	K f1 - e2	T h1 - h2	45. D f2 - g2:	D d5 - e6:
34.	S f4 - e6	T g8 - g6	46. D g2 - a8†	K h8 - g7
35.	T e1 - c1	D d6 - b8	47. D a8 - a7†	und gewinnt.
36.	b2 - b3	T g6 - g2		

X.

London, 1859. Ch. Pl. Chronicle.

Mr. Gocher.	Harrwitz.		
1. e2 - e4	e7 - e5	9. K e1 - f2	S g3 - h1†
2. f2 - f4	e5 - f4:	10. K f2 - g1	L f8 - g7
3. S g1 - f3	g7 - g5	11. S b1 - c3	h7 - h5
4. h2 - h4	g5 - g4	12. S c3 - d5	h5 - g4:
5. S f3 - e5	S g8 - f6	13. S d5 - e7:	L g7 - d4†
6. S e5 - g4:	S f6 - e4:	14. K g1 - h1:	T h8 - h4†
7. d2 - d3	S e4 - g3	15. L f4 - h2	g4 - g3
8. L c1 - f4:	D d8 - e7†	Schw. macht spätestens in 2 Zügen mat.	

ANHANG ZUM ERSTEN BUCHE.

Das Thurmbauergambit.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	h2 — h4	

Diese Eröffnung kommt nur äusserst selten in Anwendung, weil sie keinen Angriff gewährt.

I.

3.	L f8 — e7 am besten
4. D d1 — g4 od. A.	d7 — d5
5. D g4 — f4:	d5 — e4:
6. D f4 — e4:	S g8 — f6
7. D e4 — f3	0 — 0
8. L f1 — c4	L c8 — g4
9. D f3 — b7:	D d8 — d6
10. D b7 — b3 auf 10. D b7 - a8: folgt S b8 - c6;	

11. D a7 - b7, D d6 - g3†; 12. K e1 - f1, S f6 - e4 und gewinnt.

10.	S b8 — c6
11. D b3 — d3	S c6 — d4
12. c2 — c3	D d6 — e5†
13. K e1 — f1	S d4 — f5 und gewinnt.

A.

4. S g1 — f3	S g8 — f6
5. d2 — d3 auf e4 - e5 folgt S f6 - h5,	
5.	d7 — d5
6. e4 — d5:	S f6 — d5:
7. c2 — c4	S d5 — e3 bei L e7 - b4†;

8. K e1 - f2 gewinnt Weiss den Bauer zurück.

8. L c1 — e3:	f4 — e3:
9. d3 — d4	L c8 — g4 und steht besser.

II.

3.	d7 — d5
4. e4 — d5:	D d8 — d5: oder L f8 - d6
5. D d1 — e2†	L c8 — e6
6. S b1 — c3	D d5 — d7
7. d2 — d3	L f8 — d6
8. S g1 — h3	S b8 — c6
9. S c3 — b5	0 - 0 - 0
10. S b5 — d6†	c7 — d6:
11. S h3 — f4:	L e6 — g4
12. D e2 - d2	T d8 — e8† und steht besser.

Gespielte Partie als Beispiel des Thurmbauergambits.

London, 1838. British Chess Review.

	G. Walker.	Slous.	14.	0 - 0 - 0	a7 - a6
1.	e2 - e4	e7 - e5	15.	g4 - g5	f7 - f5
2.	f2 - f4	e5 - f4:	16.	g5 - f6:	D d8 - f6:
3.	h2 - h4	d7 - d6	17.	T d1 - f1	D f6 - h6†
4.	d2 - d4	S g8 - f6	18.	D h2 - d2	T f8 - f4
5.	S b1 - c3	L c8 - g4	19.	S c3 - e2	T f4 - e4:
6.	L f1 - e2	L g4 - e2:	20.	D d2 - h6:	g7 - h6:
7.	D d1 - e2:	S b8 - c6	21.	T h1 - g1†	K g8 - h8
8.	d4 - d5	S c6 - e5	22.	S e2 - g3	T e4 - g4
9.	L c1 - f4:	S f6 - d7	23.	S g3 - f5	T a8 - g8
10.	L f4 - e5:	d6 - e5:	24.	S f5 - h6:	T g4 - g1:
11.	S g1 - f3	L f8 - e7	25.	T f1 - g1:	T g8 - g1†
12.	g2 - g4	0 - 0	26.	S f3 - g1:	L d6 - c5
13.	D e2 - h2	L e7 - d6			und gewinnt.

ZWEITES BUCH.

Spiel-Endungen.

Ebenso wichtig als die Kenntniss der Spiel-Eröffnungen ist die der Spiel-Endungen. Was nützt es zu Anfang oder in der Mitte einer Partie einen Vortheil errungen zu haben, wenn man es nicht versteht, in der erlaubten Anzahl von Zügen Mat zu geben? In der Mitte eines Spieles hat die Erfindungsgabe das weiteste Feld, im Endspiele dagegen ist es immer theoretische Kenntniss, welche den Sieg davonträgt. Da aber die Stellungen unendlich verschieden sind, und es daher nicht möglich ist, alle zu erörtern, so gelangt man am besten zur richtigen Behandlung der vorkommenden, indem man die Handhabung der einzelnen Figuren gegen einander, besonders gegen den König, und die Mat- und Patstellungen erlernt. Es ergeben sich alsdann Klassen von Stellungen, welche sich bei einiger Uebung leicht einprägen, und welche die Grundlage zur Kenntniss der Spiel-Endungen bilden.

Zu diesem Zwecke habe ich dieses Buch in sechs Kapitel getheilt, und empfehle dem Lernenden die Reihenfolge derselben zu beobachten, da, um nutzlose Wiederholungen zu vermeiden, in jedem folgenden Kapitel das als bekannt vorausgesetzt wird, was bereits in einem früheren gesagt ist. Man erlerne also zuerst, welche Figuren das Mat erzwingen, und auf welche Art, gegen den König allein, wovon das erste Kapitel handelt. Im zwei-

ten wird gezeigt, wie die Dame gegen jeden andern Stein zu führen ist. Im dritten der Gebrauch der Thürme, im vierten der des Läufers, im fünften der des Springers und im sechsten endlich die Führung der Bauern allein.

Weiss hat immer den Anzug, wo nicht das Gegentheil ausdrücklich gesagt ist.

Die Abkürzungen sind dieselben wie im ersten Buche, und sind S. 6 u. ff. erklärt.

Auf den Diagrammen ist das Lager der Weissen immer unten.

I. Capitel.

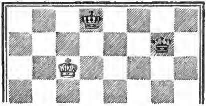
König und Figuren gegen König allein.

I.

König und Dame gegen König.

Dies ist das leichteste Mat, es kann von jeder beliebigen Stellung aus in spätestens 9 Zügen erzwungen werden. Man treibe den feindlichen König an den Rand des Brettes und stelle den eigenen ihm gerade gegenüber, oder in der Entfernung eines Springerzuges. Der Gefahr pat zu machen entgeht man am sichersten, indem man die Dame in der zweiten Reihe hält, (s. das Diagramm.)

Schw.



Ist Weiss am Zuge, so giebt er Mat auf d7 oder f8. Man übe sich an den folgenden Stellungen:

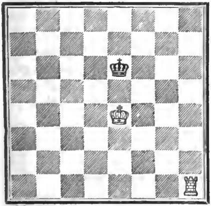
I. Weiss: Ka1, Db1; Schwarz: Ke5. In 9 Zügen Mat.
II. Weiss: Kf6, Df1; Schwarz: Kf8. In 2 Zügen Mat.
III. Weiss: Kc6, Da8; Schwarz: Kh1. Mat ohne den König zu spielen.

II.

König und Thurm gegen König.

Auch dieses Mat ist leicht und die zu befolgende Taktik dieselbe, nämlich den König an den Rand des Brettes zu treiben, doch muss zur Matstellung der weisse König dem schwarzen genau gegenüber stehen. In der ungünstigsten Stellung kann dieses Mat in 15 Zügen erzwungen werden. Auch kann es auf einem der 28 Randfelder, welches man vorher bezeichnet hat, gegeben werden. Das folgende Beispiel zeigt, wie man den König an den Rand des Brettes zwingt und dann Mat macht.

Schw.



W.

1.	T h1 - h6†	K e6 - e7
2.	K e4 - d5	K e7 - f7
3.	K d5 - e5	K f7 - g7
4.	T h6 - f6	K g7 - h7
5.	K e5 - e6	K h7 - g7
6.	K e6 - e7	K g7 - g8
7.	T f6 - g6†	K g8 - h8
8.	K e7 - f7	K h8 - h7
9.	T g6 - a6	K h7 - h8
10.	T a6 - h6†	Mat.

Die folgenden Stellungen dienen zur Uebung.

I. Weiss: K e6, T e5; Schw.: K e8. In 3 Zügen Mat.

II. Weiss: K e5, T d5, T f5; Schw.: K e7. Weiss macht in 3 Zügen Mat, darf aber jede Figur nur einmal ziehen.

III. Weiss: K d4, T f1; Schw.: K e6. Schwarz soll auf a4 mat werden.

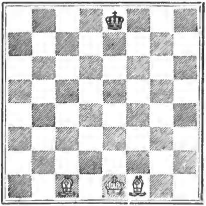
III.

König und beide Läufer gegen König.

Dieses Mat kann nur in einer Ecke gegeben werden, ist aber ebenfalls nicht schwer, denn die beiden Läufer sind so mächtig, dass sie, wenn neben einander in die

Mitte des Brettes gestellt, dem feindlichen Könige die eine Hälfte des Brettes abschneiden. Um die Gefahr des Patmachens zu vermeiden, halte man die Läufer möglichst entfernt. Der angreifende König muss auf Springerzugweite von einem der vier Eckfelder stehen, um Mat zu geben.

Schw.



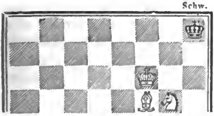
W.

1.	L f1 - h3	K e8 - d8
2.	L c1 - f4	K d8 - e7
3.	K e1 - f2	K e7 - f6
4.	K e2 - f3	K f6 - e7
5.	L h3 - f5	K e7 - f6
6.	K f3 - g4	K f6 - e7
7.	K g4 - g5	K e7 - d8
8.	K g5 - f6	K d8 - e8
9.	L f4 - c7	K e8 - f8
10.	L f5 - d7	K f8 - g8
11.	K f6 - g6	K g8 - f8
12.	L c7 - d6†	K f8 - g8
13.	L d7 - e6†	K g8 - h8
14.	L d6 - e5†	Mat.

IV.

König, Läufer und Springer gegen König.

Dieses Mat ist bedeutend schwieriger als die vorhergehenden, und erfordert grosse Präcision. Es kann nur auf einem Eckfelde gegeben werden, welches von der Farbe des Läufers ist. Man treibe den König an den Rand des Brettes, wobei hauptsächlich der eigene König thätig sein muss, und spiele dabei den Springer so, dass er die Felder der dem Läufer entgegengesetzten Farbe angreift. Der verfolgte König wird dann am besten sich in eine Ecke zurückziehen, in welcher nicht Mat gegeben werden kann, also in eine schwarze gegen einen weissen Läufer und *vice versa*, und es wird sich die folgende oder eine ihr analoge Stellung ergeben.



Um nun den schwarzen König nach a8 zu treiben, beobachte man folgende Regeln. Der König bleibt in der 6ten Reihe und geht bis auf b6; der Läufer muss dann und wann einen Zug verlieren, bleibt aber immer rechts von seinem Könige; der Springer geht immer aus der fünften Reihe in die siebente, wo er Schach giebt, und zurück in die fünfte, links von seinem Könige. Man spiele ihn nicht in die sechste Reihe, weil er den eigenen König hemmen würde, und man Gefahr läuft, pat zu setzen, ausser bei seinem letzten Zuge, wenn er auf a6 Schach giebt.

1. S g5 - f7†	K h8 - g8
2. L f5 - d3	K g8 - f8
3. L d3 - h7	K f8 - e8
4. S f7 - e5	K e8 - f8 oder A.
5. S e5 - d7†	K f8 - e8
6. K f6 - e6	K e8 - d8
7. K e6 - d6	K d8 - e8
8. L h7 - g6†	K e8 - d8
9. S d7 - c5	K d8 - c8
10. L g6 - h5	K c8 - d8
11. S c5 - b7†	K d8 - c8
12. K d6 - c6	K c8 - b8
13. K c6 - b6	K b8 - c8
14. L h5 - g4†	K c8 - b8
15. S b7 - c5	K b8 - a8
16. L g4 - h3	K a8 - b8
17. S c5 - a6†	K b8 - a8
18. L h3 - g2†	Mat.

A.

4.	K e8 - d8
5. K f6 - e6	K d8 - c7
6. S e5 - d7	K c7 - c6

7. L h7 - d3	K c6 - c7
8. L d3 - e4	K c7 - d8 oder B.
9. K e6 - d6	K d8 - c8; auf K d8 - e8

folgt 10. L e4 - g6†,

10. L e4 - f3	K c8 - d8
11. L f3 - h5	K d8 - c8
12. S d7 - c5	K c8 - b8
13. L h5 - g4	K b8 - a7
14. K d6 - c7	K a7 - a8
15. K c7 - b6	K a8 - b8
16. S c5 - a6†	K b8 - a8
17. L g4 - f3†	Mat.

B.

8.	K c7 - c8
9. K e6 - d6	K c8 - d8
10. L e4 - g6	K d8 - c8

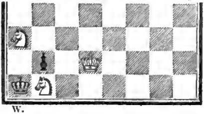
11. S d7 - c5 u. s. w. wie oben.

V.

König und beide Springer gegen König.

Nur gegen einen sehr schwachen Spieler darf man hoffen Mat zu geben — erzwungen kann es nicht werden, weil sich der einzelne König pat setzen kann. Hat er aber einen Bauer, wodurch das Pat verhindert ist, oder derselbe steht so, dass ihm dadurch ein Feld genommen ist, wie in dem folgenden Diagramm, dann lässt sich das Mat wohl erzwingen.

Aus der folgenden von *Mendheim* aufgestellten Position macht Weiss in fünf Zügen Mat.



W.

1. K d2 - c3	K a1 - a2
2. K c3 - b4	K a2 - a1
3. K b4 - a4	K a1 - a2
4. S b1 - c3†	K a2 - a1
5. S a3 - c2†	Mat.

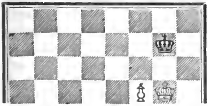
Sogar ein Springer kann Mat geben, s. Capitel V.

VI.

König und Bauern gegen König.

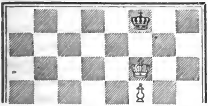
Hat Weiss ausser seinem König nur einen Bauer, so wird er nur remis machen, wenn Schwarz die Opposition behaupten kann, d. h. wenn er seinen König dem weissen in derselben Linie entgegenstellt, so dass eine ungleiche Zahl von Feldern zwischen beiden bleibt, also 1, 3 oder 5. Wird nun der König durch den Bauer gezwungen, die Opposition zu verlassen, so stellt er sich so, dass der weisse König am Vordringen verhindert ist, denn so lange derselbe hinter oder neben seinem Bauer ist, kann er nicht gewinnen. Das nebenstehende Beispiel wird das anschaulich machen. Schwarz hat jetzt die Opposition, muss sie aber aufgeben durch: 1.f5-f6†, Kg7-f7; 2.Kg5-f5, Kf7-f8 (der richtige Zug; ginge statt dessen 2. Kf7-e8 oder g8, so nimmt Weiss die Opposition und gewinnt, wie folgt: Kf7-e8; 3. Kf5-e6, Ke8-f8; 4. f6-f7, Kf8-g7; 5. Ke6-e7 und muss gewinnen; ebenso auf 2. Kf7-g8); 3. Kf5-e6, Kf8-e8; 4. f6-f7†, Ke8-f8; 5. Ke6-f6 Schw. steht pat. Erreicht in solchen Fällen der Bauer das siebente Feld mit Schach, so ist das Spiel remis.

Schw.



Ein anderes Beispiel.

Schw.



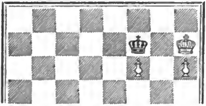
Weiss gewinnt hier, gleichviel wer anzieht.

Ist Schw. am Zuge, so muss er nach e8 oder g8 gehen, worauf Weiss den König nach e7 oder g7 zieht, und so die Felder schützt, welche der Bauer zu passiren hat. Zieht W. an, so kann er Kf6-e6 oder nach g6 ziehen, z. B. 1. Kf6-g6, Kf8-g8; 2. f5-f6, Kg8-f8; 3. f6-f7 Schwarz verliert. Hätte Schwarz 2. Kg8-h8 gezogen, so durfte Weiss nicht f6-f7

thun, weil er pat gesetzt hätte, sondern Kg6-f7 und dann Kf7-e7 etc.

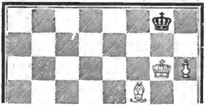
Eine Ausnahme von dieser Regel machen die Thurmbauern, der König mag dann vor seinem Bauer stehen, das Spiel wird dennoch remis sein, wenn Schwarz nur das Läuferfeld erreichen kann. Selbst ein zweiter Bauer nützt nichts, wenn er auf der Läuferlinie steht, wie in folgendem.

Schw.



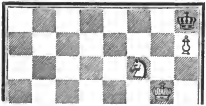
Mit dem Anzuge muss Schwarz verlieren, da er nicht verhindern kann, dass der weisse König nach g6 oder g8 geht; zieht aber Weiss an, so kann er nur Kh7—h8, worauf Schwarz nicht den Bauer nimmt, sondern Kf7-f8 zieht, und da er von diesen beiden Feldern nicht verdrängt werden kann, ist das Spiel remis. Es giebt Fälle, wo ein Thurmbauer, von einem Läufer oder Springer unterstützt, nicht gewinnt, z. B.

Schw.



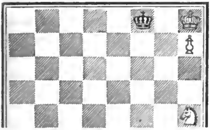
Der schwarze König kann nicht aus der Ecke gezwungen werden, und das Spiel ist daher remis, wie in allen solchen Fällen.

Schw.



Deckt Weiss den Bauer durch den König, um den Springer ziehen zu können, so macht er Pat, und was er auch thut, das Spiel ist remis. Wäre der Bauer nicht so weit vorgerückt, so würde Weiss gewinnen. Beide Fälle, sowie der folgende, sind übrigens nur auf die Thurmbauern anwendbar.

Schw.

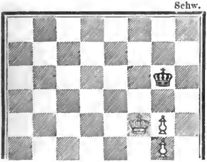


1. S h4 - g6† K f8 - f7
2. S g6 - e5† K f7 - f8
3. S e5 - c6 K f8 - f7
4. S c6 - e7 K f7 - f8

Remis.

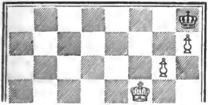
Der Springer mag das ganze Brett durchlaufen, er gewinnt kein Tempo. Wäre aber Schwarz am Zuge, oder stünde der Springer in obiger Stellung auf irgend einem weissen Felde, so würde Weiss gewinnen, denn der Springer gelangte alsdann o h n e S c h a c h nach d7, e6 oder g6, wodurch Schw. gezwungen würde, den weissen König herauszulassen. Ein Läufer — gleichviel von welcher Farbe, würde hier gewonnen haben. Zwei Bauern gewinnen immer (mit obiger Ausnahme), auch wenn sie auf e i n e r Linie stehen und Schwarz anzieht, z. B.:

Schw.



1. . . . . K g6 - f6
2. g4 - g5† K f6 - g6
3. K f4 - g4 K g6 - g7
4. K g4 - f5 K g7 - f7
5. g5 - g6† K f7 - g7
6. K f5 - g5 K g7 - g8
7. K g5 - h6 K g8 - h8
8. g3 - g4 K h8 - g8
9. g6 - g7 K g8 - f7
10. K h6 - h7 und gewinnt.

Schw.



Hier kann Weiss nur gewinnen, wenn er einen Bauer aufgiebt, nämlich:

1. K f5 - e6 K h8 - g7
2. h7 - h8D† K g7 - h8:
3. K e6 - f6 K h8 - g8
4. g6 - g7 und gewinnt.

Die folgenden zwei Stellungen sind sehr lehrreich als Beispiele für das Princip der Opposition.

I. Weiss: Ke1, Bauer e2; Schwarz: Ke8. Weiss gewinnt nur mit dem Anzuge.

II. Weiss: Kh1, Tf1; Schwarz: Kh8. Weiss zieht an und soll Mat machen, ohne den Thurm mehr als einmal zu ziehen.

II. Capitel.

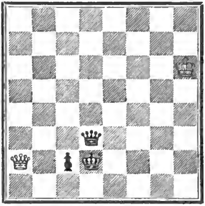
Die Dame gegen andere Figuren.

I.

König und Dame gegen König, Dame und Bauer.

Gewöhnlich wird das Spiel remis sein durch immerwährendes Schach; hat aber der Bauer das siebente Feld erreicht, so wird es häufig gewonnen, wie in folgender Stellung:

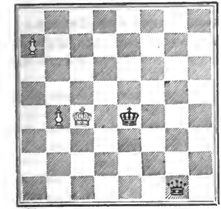
Schw.



W.

Schwarz zieht Dd3-b5 und dann Kd2-d1 und gewinnt.

Schw.



W.

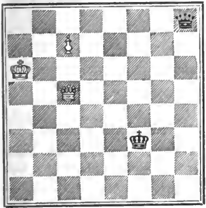
Hier gewinnt Weiss, wenn er anzieht, weil er die Damen tauschen kann.

1. a7 - a8D† K e4 - f4

geht der König nach f5, so folgt D a8 - d5† etc.

2. D a8 - f8† K f4 - e4
3. D f8 - e7† K e4 - f3
4. D e7 - f6† K f3 - e4
5. D f6 - e6† K e4 - f3
6. D e6 - f5† K f3 - e2
7. D f5 - d3† und tauscht ab und gewinnt.

Schw.



W.

Nebenstehende Schachstudie ist von *Kling* und *Horwitz*. Schwarz verliert selbst mit dem Anzuge.

1. . . . . D h8 - a1† am besten,
2. D c5 - a5 D a1 - f6†

oder D a1 - f1†; 3. D a5 - b5, D f1 - a1†; 4. K a6 - b7, D a1 - g7; 5. K b7 - b8 u. gewinnt.

3. D a5 - b6 D f6 - a1†
4. K a6 - b7 D a1 - g7
5. K b7 - b8 D g7 - e5
6. K b8 - a7 D e5 - a1†
7. D b6 - a6 D a1 - d4†
8. K a7 - a8 und gewinnt.

In der folgenden Stellung kann Schwarz selbst mit einer zweiten Dame nicht gewinnen.

Weiss: K a4, D h5; Schw.: K h8, D h7, Bauer g7.

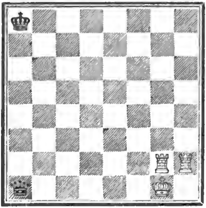
Weiss zieht an und macht remis.

II.

König und Dame gegen König und beide Thürme.

Die beiden Thürme sind etwas stärker als die Dame, doch hält letztere gewöhnlich durch ewiges Schach das Spiel remis.

Schw.



W.

In der nebenstehenden Stellung von *Centurini* gewinnt Weiss, stünde aber sein König auf h1, so wäre das Spiel remis.

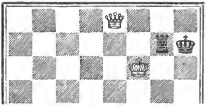
1. T h2 - h1 D a8 - b8
2. K g1 - f2† K a1 - b2
3. K f2 - e3† K b2 - c3
4. T h1 - c1† und gewinnt.

III.

König und Dame gegen König und Thurm.

Wenige Stellungen ausgenommen gewinnt die Dame gegen den Thurm und zwar gewöhnlich dadurch, dass der Thurm gezwungen wird, sich von seinem Könige zu entfernen, wo er dann durch ein Schach der Dame verloren geht. Man treibe zuerst den König an den Rand des Brettes, und suche folgende Stellung zu erlangen.

Schw.

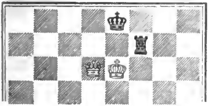


Ist Weiss am Zuge, so verfährt er folgendermassen, damit in dieser Stellung Schwarz am Zuge sei: De8-e4†, Kh7-h8; De4-a8†, Kh8-h7; Da8-e8 und die Stellung ist die frühere und Schwarz am Zuge; zieht er Kh7-h6, so gewinnt De8-f8; auf Tg7-b7 oder nach g2 gewinnt De8-e4†;

auf Tg7-g4 oder g8 gewinnt De8-h5†; auf Tg7-c7 gewinnt De8-h5†, Kh7-g8; Dh5-d5†, Kg8-h7; Dd5-d3†, Kh7-g8; Dd3-d8†; auf Tg7-g3; De8-e4†, Kh7-g8; De4-c4† und dann auf h4, denn wenn der schwarze König in die Opposition geht, giebt die Dame Mat; auf Tg7-g1 gewinnt De8-d7†, Kh7-h8; Dd7-c8, Kh8-h7 (geht der Thurm vor, auf g8, so folgt De8-h3‡); Dc8-c7†, Kh7-g8; Dc7-b8† und dann auf h2; endlich auf Tg7-a7 gewinnt De8-e4†, Kh7-g8; De4-c4†, Kg8-h7; Dc4-c2†, Kh7-g8; Dc2-b3†, Kg8-h7; Db3-b1† und dann auf b8.

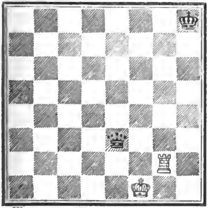
Ist der schwarze König in der letzten Reihe, so hüte man sich, die Dame in die drittletzte zu setzen, weil Schwarz leicht pat werden kann, sondern halte sie stets in der vorletzten oder viertletzten.

Schw.



Schwarz ist am Zuge und macht remis durch Tf7-f6†; denn auf Ke6-f6: ist er pat.

Schw.



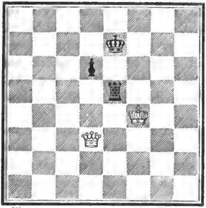
W.

Weiss zieht und macht remis.

IV.

König und Dame gegen König, Thurm und Bauer.

Schw.



W.

Philidor hat gezeigt, dass Weiss hier gewinnen kann, indem er seinen König hinter den Bauer bringt.

1. D d3 - h7† K e7 - e6 (K e7-d8; 2. D h7-f7, T e5-c5; 3. D f7-e6, K d8-c7; 4. D e6-e7†, K c7-c6 etc.)
2. D h7 - c7 T e5 - c5
3. D c7 - d8, dies ist die Stellung, welche Weiss zuerst erlangen muss, um dann den König vor den Bauer zu treiben.

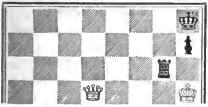
3. . . . . T c5 - e5
4. D d8 - e8† K e6 - d5, geht der König nach f6, so geschieht D e8 - d7,
5. D e8 - c8 T e5 - e4† auf K d5-d4 folgt 6. D c8 - c6; auf 5. T e5 - h5 aber 6. D c6 - a8†, wobei Weiss mindestens den Bauer gewinnt.

6. K f4 - f5 T e4 - e5†
7. K f5 - f6 T e5 - e4
8. D c8 - f5† T e4 - e5
9. D f5 - d3† K d5 - c5
10. D d3 - d2 K c5 - c6
11. D d2 - d4 K c6 - d7; auf K c6 - c7 folgt 12. D d4 - a4, K e5 - c5; 13. D a4 - a7†, K c7 - c6; 14. K f6 - e7 etc
12. D d4 - c4 T e5 - c5
13. D c4 - f7† K d7 - c6
14. K f6 - e7 T c5 - e5†
15. K e7 - d8 T e5 - c5
16. D f7 - d7† K c6 - d5
17. K d8 - e7 T c5 - c6
18. D d7 - f5† K d5 - c4

19. K e7 - d7 T c6 - c5

20. D f5 - e4† und dann K d7 - d6: und gewinnt. Steht aber der Bauer noch auf seinem ursprünglichen Platze, so ist das Spiel remis, weil der feindliche König nicht hinter denselben gelangen kann. Eine Ausnahme von dieser Regel machen die Thurmbauern. Hier ein Beispiel.

Schw.



1. D d5 - e5† K h8 - g8
2. D e5 - e7 K g8 - h8
Zieht der Thurm, so ist er in wenigen Zügen durch Schach verloren.
3. D e7 - f8† T g6 - g8
4. D f8 - f6† T g8 - g7
5. K h5 - h6 und giebt im nächsten Zuge Mat.

Folgende Stellung ist von *Ponziani:*

Weiss: K e2, D c5; Schw.: K e8, T e6, Bauer e3.

Schwarz macht remis, indem er den König in der ersten und zweiten Reihe hält und den Thurm nicht von e6 entfernt.

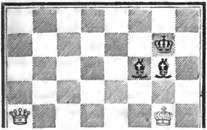
Ein Thurm und zwei Bauern machen gewöhnlich remis gegen die Dame, ebenso wie Thurm und Läufer oder Thurm und Springer.

V.

König und Dame gegen König und beide Läufer.

Die Dame gewinnt, ausser wenn die beiden Läufer so neben einander stehen, dass sie dem feindlichen Könige den Zugang wehren, wie in der folgenden Stellung von *Lolli.*

Schw.



1. D a4 - d7† K g7 - f8 s. Variante,
2. D d7 - e6 K f8 - g7
3. K g4 - f4 L g6 - h7
4 D e6 - d7† K g7 - g6
5. D d7 - e8† oder K f4 - g4 L h7 - g8; 6. D d7 - f5†, K g6 - g7; 7. K g4 - h5, L g8 - f7†;

8. Kh5-g4, Lf7-g6 und Schwarz hat seine erste Stellung wieder eingenommen.

5.	K g6 - g7
6. K f4 - g4	L h7 - g6
7. D e8 - e6	L g6 - h7
8. D e6 - d7	K g7 - g6
9. D d7 - e8†	K g6 - g7
10. K g4 - h5	L h7 - f5
11. D e8 - c6	L f5 - g6† remis.

Variante.

(1. D a4 - d7†)	L g6 - f7 schlecht
2. K g4 - f5	L f6 - c3
3. D d7 - c7	L c3 - a1
4. D c7 - a7	L a1 - b2
5. D a7 - b6	L b2 - a3
6. D b6 - d4†	K g7 - g8
7. K f5 - f6	K g8 - f8
8. D d4 - d8†	L f7 - e8
9. K f6 - e6	L a3 - b4
10. D d8 - f6†	K f8 - g8
11. D f6 - g5†	K g8 - f8
12. D g5 - f4† und gewinnt.	

Schwarz konnte anders spielen, doch sind die Züge, durch welche Weiss gewinnt, leicht zu finden.

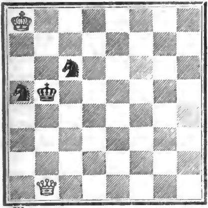
VI.

König und Dame gegen König und beide Springer.

Die Dame wird meistentheils gewinnen, doch schwerer als gegen die Läufer. Die Springer dürfen sich nicht von ihrem Könige entfernen, selbst dann nicht, wenn sie sich gegenseitig decken und den feindlichen König gefangen halten, wie in der folgenden Stellung.

Schwarz ist im Schach, er zieht Kb5-c5, und da der weisse König nicht ziehen kann, die Dame allein aber nicht Mat macht, so ist das Spiel remis. Ginge aber der König auf die Thurmlinie, wozu er in dieser Stellung

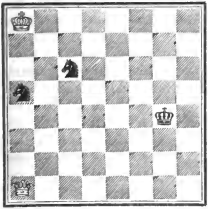
Schw.



W.

nicht gezwungen werden kann, so gewänne Weiss: 1. Kb5-a4 oder a6 (statt Kb5-c5); 2. Db1-b2, nun wäre Schwarz gezwungen, einen der Springer zu ziehen, und so den weissen König herauszulassen, worauf das Spiel verloren ist.

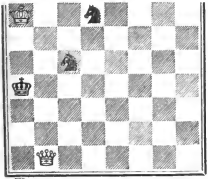
Schw.



W.

Die nebenstehende Stellung von *Walker* zeigt, wie Schwarz verliert, wenn er seinen König von den Springern entfernt.

1. D a1 - f6	K g4 - g3
2. D f6 - f5	K g3 - g2
3. D f5 - f4	K g2 - g1
4. D f4 - f3	K g1 - h2
5. D f3 - g4	K h2 - h1
6. D g4 - g3	und gewinnt.



W.

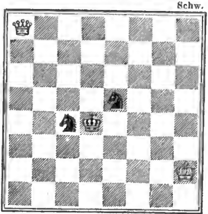
In dieser, ebenfalls von *Walker* entlehnten Stellung hat der weisse König zwar einen Zug, kann sich aber doch nicht nähern, und so ist das Spiel remis, wenn Schwarz seinen König immer auf a4 oder a5 hält; zieht er ihn aber nach e3, so verliert er.

1. . . . . K a4 - a3

2. D b1 - b5 K a3 - a2
3. D b5 - b4 K a2 - a1
4. D b4 - d2 K a1 - b1
5. D d2 - f2 K b1 - c1
6. D f2 - e2 K c1 - b1
7. D e2 - d2 K b1 - a1
8. D d2 - c2 und gewinnt.

Die Vertheidigung besteht darin, den König mitten auf dem Brette zu behaupten, und ihn mit den Springern so zu umgeben, dass der feindliche König verhindert wird, sich zu nähern. Hier ein Beispiel von *Lolli.*

Schw.



W.

1. K b2 - g3 K d4 - d3
2. D a8 - d5† K d3 - c3
3. K g3 - f4 S e5 - d3†
4. K f4 - f3 S d3 - e5†

durch diesen Zug verliert Schwarz, während er, wie das Handbuch zeigt, durch 4. S d3 - b4 remis gemacht hätte; s. Variante.

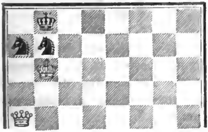
5 K f3 - e4 K c3 - b3
6. K e4 - d4 K b3 - b4
7. D d5 - b7† K b4 - a4
8. K d4 - c5 K a4 - a3
9. D b7 - b4† K a3 - a2
10. K c5 - d4 K c2 - a1
11. D b4 - b3 und gewinnt.

Variante.

4. . . . . S d3 - b4
5. D d5 - d1 S c4 - d2†
6. K f3 - e2 S d2 - b3
7. D a1 - e1† K c3 - c4
8. D e1 - h4† K c4 - c3
9. D h4 - f6† S b3 - d4†
10. K e2 - f2 S b4 - d5 remis.

Folgende Stellung scheint günstig für Weiss, doch macht Schwarz bei richtigem Spiel remis.

Schw.



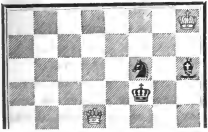
1. . . . . S a7 - c8†
2. K b6 - c6 S c8 - e7†
auf S c8 - a7† würde folgen K c6 - d5 und Weiss gewinnt.
3. K c6 - b5 S b7 - d6†
auf S b7 - d8 zieht Weiss D a4-h4 u. muss gewinnen.
4. K b5 - b6 K b8 - c8
5. D a4 - a7 K c8 - d8
6. D a7 - c7† K d8 - e8 remis.

VII.

König und Dame gegen König, Läufer und Springer.

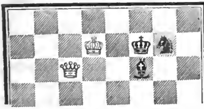
Auch hier beruht die erfolgreiche Vertheidigung auf den beiden Bedingungen: Freiheit der Bewegung des eigenen Königs, und Verhinderung der Annäherung des feindlichen. Kann man also eine Stellung einnehmen und behaupten, welche diese Bedingungen erfüllt, so ist das Spiel remis, wie z. B. hier.

Schw.



Schwarz wird mit seinem Könige den Springer vertheidigen, und hat ausserdem den Zug L h6 - f8, wenn der König nicht ziehen kann. Es giebt aber auch noch andere Remis-Stellungen, wie z. B. die folgende von *Bilguer*.

Schw.



1. D c6 - d5† K f7 - g6
2. D d5 - g2†, auf 2. D d5-g8 kann L f6 - g5 oder h4 geschehen.
2. . . . . K g6 - f7
3. D g2 - g4 L f6 - e5,
der Dame das Feld g6 zu lassen, wäre schlecht,

4. D g4 - c4†	K f7 - g6
5. D c4 - e4†	K g6 - f6
6. K d7 - c6	S g7 - f5
7. D e4 - f3	K f6 - e6; die Haupt-

schwierigkeit der Vertheidigung besteht in der Führung des Springers, er muss, um die Annäherung des feindlichen Königs zu verhindern, stets auf einem Felde von der Farbe des Läufers stehen.

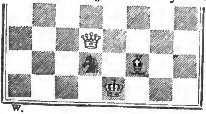
8. D f3 - e4, auf 8. K c6 - c5, L e5 - d6† und dann S f5 - e7 hätte Schwarz eine der ersten ähnliche Stellung wieder erlangt; s. Variante.

8.	K e6 - f6
9. K c6 - d5	S f5 - e7†
10. K d5 - c4	S e7 - f5
11. K c4 - d3	S f5 - d6
12. D e4 - d5	K f6 - f5
13. K d3 - e3	K f5 - f6
14. K e3 - f3	S d6 - f5
15. D d5 - c6†	S f5 - d6
16. K f3 - g4	K f6 - e6 remis.

Variante.

8. D f3 - d5†	K e6 - f6
9. K c6 - d7	S f5 - g7
10. K d7 - d8	S g7 - e6†
11. K d8 - c8	K f6 - f5
12. K c8 - d7	S e6 - f4 remis.

Man sieht hieraus, dass Schwarz, wenn aus einer günstigen Stellung verdrängt, immer im Stande ist, eine ihr analoge einzunehmen. Ist aber der schwarze König am Rande des Brettes, so ist das Spiel gewöhnlich verloren, wie *Bilguer*'s Analyse der folgenden beiden Stellungen darthut.



W.

Ist Weiss am Zuge, so gewinnt er durch D d3 - h3, wie aus dem Folgenden erhellt; zieht Schwarz seinen Läufer — und er kann nichts Anderes spielen —

nach h4, so folgt Dd3-d4, Lh4-g5 oder e7; Dd4-e5† und gewinnt; es bleiben die Felder c5, b6, a7 für den Läufer, s. A, B., C.

A.

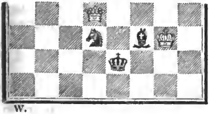
1. . . . . Lf2-c5
2. Dd3-c3 Lc5-b6, auf Lc5-d6 oder Lc5-f8 folgt Dc3-f6 etc.
3. Dc3-a1† Ke1-e2
4. Da1-a6† und gewinnt.

B.

1. . . . . Lf2-b6
2. Dd3-g3† Ke1-d1, auf Ke1-e2 folgt 3. Dg3-g4†, Ke2-e3; 4. Dg4-e6† oder 3. Ke2-d3; 4. Dg4-g6†.
3. Dg3-g4† Kd1-c1
4. Dg4-b4 Lb6-d8
5. Db4-d6 Ld8-h4
6. Dd6-a3† Kc1-d1
7. Da3-a4† und gewinnt.

C.

1. . . . . Lf2-a7
2. Dd3-g3† Ke1-d1
3. Dg3-g4† Kd1-e1 oder Kd1-c1; 4. Dg3-g7, La7-b8; 5. Dg7-f8, Lb8-e5; 6 Df8-c5 und gewinnt.
4. Dg4-h4† Ke1-e2
5. Dh4-h5† Ke2-e1
6. Dh5-e5† Ke1-d1
7. De5-a1† und gewinnt.



W.

Man sieht: die Stellung der Steine ist genau dieselbe — nur um eine Reihe der Mitte näher, dies scheint jedoch einen wesentlichen Unterschied zu machen, da es den Verfassern des „Handbuches" trotz sorgfältiger Analyse nicht gelungen ist, zu ermitteln, wie Weiss gegen die

beste Vertheidigung gewinnen kann. Die Vertheidigung ist aber so schwer, dass im practischen Spiele Schwarz meistentheils verlieren wird. Zieht er z. B. Lf3-h1, so antwortet Weiss mit Dd4-h4 und gewinnt, denn geht der Läufer nach b7 oder zurück nach f3, so folgt Dh4-e7†; auf 2. Lh1-c6; 3. Dh4-h5†, Ke2-e1 (oder 3. Ke2-f1; 4. Dh5-d1†, Sd3-e1; 5. Dd1-d2 etc.); 4. Dh5-g6, Lc6-b5; 5 Dg6-f5 und gewinnt;

oder:

2.	L h1 - a8
3. D h4 - h5†	K e2 - e3
4. D h5 - h6†	K e3 - e2 am besten,
5. D h6 - e6†	K e2 - f1
6. D e6 - c4	K f1 - e2
7. D c4 - a2† und gewinnt.	

Die besten Züge für die Vertheidigung sind folgende:

1.	L f3 - b7
2. D d4 - h4	K e2 - d2
3. D h4 - g5†	K d2 - c2
4. D g5 - b5	L b7 - h1
5. D b5 - c4†	K c2 - d2
6. D c4 - a2†	K d2 - e3
7 D a2 - a7†	K e3 - d2
8. D a7 - a5†	K d2 - c2
9. D a5 - a2†	S d3 - b2

Hier bricht das „Handbuch“ ab.

Es scheint mir, dass Weiss aus der gegenwärtigen Stellung gewinnen kann, indem er seinen König nach d4 bringt, denn der Springer steht ungünstig, und wird der Läufer nach b3 gebracht, so geht die Dame nach a1 oder a3, und hat ausserdem die Felder a5 und e1, um Angriffen auszuweichen.

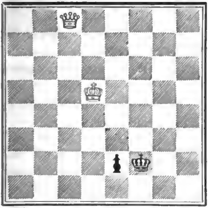
VIII.

König und Dame gegen König und Bauer.

Die Dame gewinnt gegen einen Bauer, auch wenn er das siebente Feld erreicht hat, wenn der Bauer sich auf einer der Linien b, d, e oder g befindet. (Der Aus-

nahmen von dieser Regel geschieht später Erwähnung.) Indem die Dame den feindlichen König zwingt, sich vor seinen Bauer zu stellen, gewinnt der König Zeit heranzukommen.

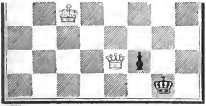
Schw.



W

1. D c8 - f5† K f2 - g2
2. D f5 - e4† K g2 - f2
3. D e4 - f4† K f2 - g2
4. D f4 - e3 K g2 - f1
5. D e3 - f3† K f1 - e1
6. K d5 - e4 K e1 - d2
7. D f3 - d3† K d2 - e1
8. K e4 - f3 K e1 - f1
9. D d3 - e2; und dann Mat auf g2.

Ist der Bauer auf der Läuferlinie, so ist das Spiel remis.

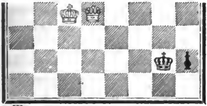


W.

1. D e2 - g4† K g1 - h2
2. D g4 - f3 K h2 - g1
3. D f3 - g3† K g1 - h1

remis, denn wird jetzt der Bauer genommen, so ist Schwarz pat, und da Weiss kein Tempo gewinnen kann, um den König heranzubringen, ist das Spiel remis.

Ebenso bei den Thurmbauern, z. B.

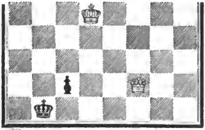


W.

1. D d4 - g4† K g2 - f2
2. D g4 - h3 K f2 - g1
3. D h3 - g3† K g1 - h1

remis, weil Schwarz pat ist, wenn jetzt der König gezogen wird.

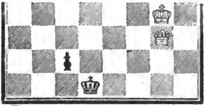
Eine Ausnahme tritt ein, wenn der weisse König nahe genug ist, Schwarz kann dann sogar zur Dame gehen, und verliert dennoch, z. B.:



W.

1. K d5 - c4 c2 - c1D†
2. K c4 - b3 D c1 - c5
3. D e2 - d1† D c5 - c1
4. D d1 - d3† K b1 - a1
5. D d3 - a6† K a1 - b1
6. D a6 - a2† Mat.

Ein Beispiel anderer Art ist folgendes von *Lolli.*



W.

Weiss gewinnt, indem er den feindlichen König verhindert, in die Ecke zu gehen.

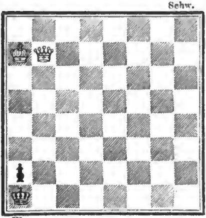
1. D g3 - b3 K d1 - d2
2. D b3 - b2 K d2 - d1
3. K g4 - f3 K d1 - d2

denn machte er eine Dame, so wäre er mat auf e2.

4. K f3 - e4 K d2 - d1
5. K e4 - d3 und gewinnt.

Im folgenden Beispiel ist der weisse König sogar sehr entfernt — dennoch gewinnt Weiss.

Schw.



W.

1. K a7 - b6 K a1 - b2
2. K b6 - c5† K b2 - c2; geht der König nach a1 zurück, so folgt 3. K c5-b4 u. s. w.
3. D b7 - g2† K c2 - b1; geht der König nach b3, so folgt 4. D g2 - g7 und dann nach a1.
4. K c5 - b4 a2 - a1D
5. K b4 - b3 und gewinnt.

Hier mögen noch zwei Stellungen folgen, deren Lösung dem Leser nicht schwer fallen wird.

I. *Mendheim.*

Weiss: K c5, D c4; Schwarz: K d7, D a8.

Weiss zieht und gewinnt in 4 Zügen.

II. *Walker.*

Weiss: Kg4, Db7; Schwarz: Ka2, Bauern a7 und c2.
Weiss zieht und gewinnt.

III. Capitel.

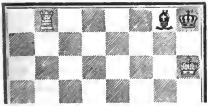
Der Thurm gegen verschiedene Figuren.

I.

König und Thurm gegen König und Läufer.

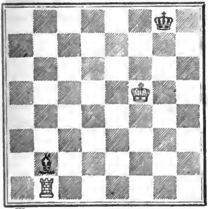
Der Läufer wird leicht remis machen, man braucht nur seinen König, wenn er an den Rand des Brettes gedrängt wird, in eine Ecke von der entgegengesetzten Farbe des Läufers zurückziehen, wie in folgender Stellung.

Schw.



Weiss muss den Thurm wegziehen, um nicht pat zu machen, Schwarz hält dann den Läufer in der Diagonale, um ihn wieder vorzusetzen und so ist das Spiel remis. In der folgenden Stellung von *Ponziani* zieht Schwarz, welcher am Zuge ist, den Läufer nach c3 oder d4, so ist das Spiel remis; zieht er ihn aber nach g7, so verliert er.

Schw.



W.

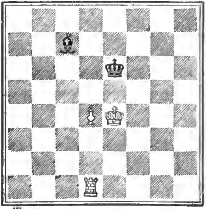
1. . . .	L b2 - g7
2. K f5 - g6	L g7 - e5
3. T b1 - e1	L e5 - d6
4. T e1 - e8†	L d6 - f8
5. T e8 - a8 u. gewinnt.	

II.

König, Thurm und Bauer gegen König und Läufer.

Ist der Bauer auf einer der beiden Springerlinien, so gewinnt er immer, auf einer der anderen Linien nur dann, wenn der Bauer das 4. Feld noch nicht überschritten hat, bevor man den König vor denselben gebracht. Folgendes Beispiel von *Philidor* macht dies anschaulich.

Schw.



W.

Zieht Weiss jetzt d4-d5†, so ist das Spiel remis.

1.	d4 - d5†	K e6 - d7
2.	K e4 - d4	L c7 - g3
3.	T d1 - a1	L g3 - f4
4	T a1 - a7†	K d7 - d6
5.	K d4 - e4	L f4 - g3

nicht nach h2, weil Weiss durch Ta7-g7 gewonnen haben würde.

6.	T a7 - g7	L g3 - e1
7.	T g7 - g6†	K d6 - d7

8. d5 - d6, ginge der König vor, so würde er durch Schach zurückgetrieben.

8. . . . . K d7 - c6, auf jeden anderen Zug hätte Schwarz verloren, weil Weiss K e4 - d5 gethan haben würde.

9.	K e4 - e5	L e1 - b4
10.	d6 - d7†	K c6 - d7:
11.	K e5 - d5	K d7 - c7 remis.

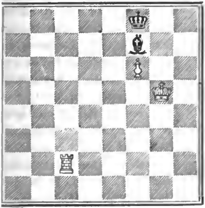
Nur auf folgende Art konnte Weiss gewinnen:

1.	T d1 - a1	L c7 - b8
2.	T a1 - a6†	L b8 - d6
3.	T a6 - b6	K e6 - d7
4.	K e4 - d5	L d6 - g3
5.	T b6 - b7†	L g3 - c7
6.	T b7 - a7	K d7 - c8

7. K d5 - c6 und dann der Bauer u. gewinnt.

Hat der Bauer das 6. Feld erreicht, so gewinnt man häufig durch Abtauschen des Thurmes gegen den Läufer, wo es dann dem Könige unmöglich wird, die Opposition zu erlangen, z. B.:

Schw.

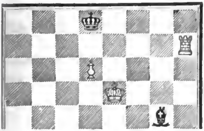


W.

1. T c2 - c8† L f7 - e8
2. T c8 - e8† K f8 - e8:
2 K g5 - g6 und gewinnt, wie in Cap. I. gezeigt ist.

Zuweilen wird auch das Spiel durch rechtzeitiges Aufgeben des Bauers gewonnen, wie in folgender Stellung von *Stamma.*

Schw.



1. T h7 - h4 L g4 - d1, auf L g4 - d7 oder c8 folgt 2. T h4 - h8†, tauscht ab und gewinnt, wie oben; auf 1. L g4 - f3 gewinnt 2. K e5 - e6,

2. T h4 - d4 oder A.
2. . . . . L d1 - b3
3. d6 - d7 L b3 - c2
4. K e5 - d6 L c2 - f5
5. T d4 - f4 L f5 - d7:
6. T f4 - f8† L d7 - e8
7. T f8 - h8 u. gewinnt.

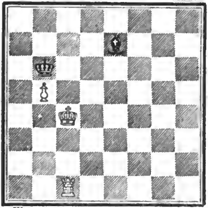
A.

2. d6 - d7 L d1 - b3, auf K d8 - c7 gewinnt Weiss durch d7 - d8 D† und dann T h4 - d4† etc.
3. K e5 - d6 L b3 - g8
4. T h4 - b4 und gewinnt.

(s. die folgende Stellung von *Centurini.*)

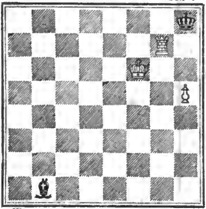
1. T c1 - e1 L e7 - f8
2. T e1 - e6† K b6 - b7
3. b5 - b6 K b7 - a6
4. T e6 - e8 L f8 - d6, geht der Läufer nach h6, so spielt Weiss K c4 - c5 etc.

Schw.



W.

Schw.



W.

5. K c4 - d5   L d6 - ?
6. K d5 - c6 und gewinnt.

Sehr schwer ist es, mit einem Thurmbauer zu gewinnen. Die Untersuchungen, welche ich darüber in Verbindung mit einem Freunde, Mr. *Lequesne* zu Paris, angestellt, haben ergeben, dass die Vertheidigung darauf beruht: 1) den feindlichen König von dem 6. Springerfelde abzuhalten, und 2) immer die diagonale Opposition einzunehmen, wie z. B. in nebenstehendem Diagramm:

1. T g7 - b7   L b1 - c2
2. K f6 - g5   L c2 - d3
3. K g5 - h6   K h8 - g8
4. T b7 - g7†   K g8 - f8

und hat wieder die diagonale Opposition und das Spiel ist remis.

III.

König und Thurm gegen König und Springer.

Die Vertheidigung besteht darin: 1) den Springer nicht von seinem Könige zu entfernen, und 2) die Ecken des Brettes zu meiden (s. nebenstehende Stellung v. *Lolli*).

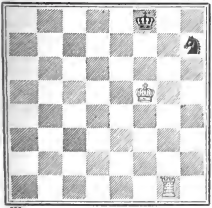
Schw.



Schwarz zieht an und macht remis durch Sh6-g8†; giebt er statt dessen † auf g4, so verliert er.

1. . . . . . S h6 - g4†
2. K f6 - e6 K e8 - d8
3. T h7 - h4 S g4 - e3, auf S g4 - f2 folgt 4. Th4 - d4† etc.
4. T h4 - e4 S e3 - c2, auf S e3 - f1 würde folgen T e4 - d4† und dann T d4 - d3,
5. K e6 - d5 S c2 - a3
6. K d5 - c5 und der Springer ist nicht zu retten.

Schw.



W.

Noch ein Beispiel von *Kling* und *Horwitz*:

Weiss zieht an und gewinnt.

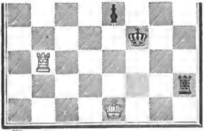
1. K f5 - g6 K f8 - g8
2. T g1 - g2 S h7 - f8† (oder K g8-h8; 3 K g6-f7)
3. K g6 - f6† K g8 - h8
4. K f6 - f7 Schw. verliert.

IV.

König und Thurm gegen König, Thurm und Bauer.

Der stärkere Theil gewinnt, wenn es ihm gelingt, den feindlichen König von der Linie, auf welcher sich der Bauer befindet, zu verdrängen, um dann mit dem eigenen Könige dem Bauer den Weg zu bahnen. Der Abtausch der Thürme darf nur dann stattfinden von Seiten des Schwächeren, wenn er dadurch die Opposition erlangt. In der folgenden Stellung (von *Philidor*) macht Weiss bei richtigem Spiel remis. In der Variante wird gezeigt, wie ein unrichtiger Zug zu benutzen ist.

1. T b3 - a3 e5 - e4
2. T a3 - b3 s. Variante. T h2 - a2
3. T b3 - h3 e4 - e3
4. T h3 - h8 K f4 - f3
5. T h8 - f8† und wieder Schach, remis.



W.

Variante.

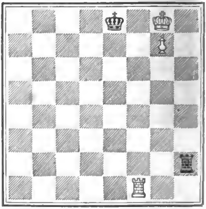
2. T a3 - a8 schlecht,
2. . . . . K f4 - f3
3. T a8 - f8† oder 3. T a8-a3†, e4 - e3; 4. K e1 - d1, Th2-h1†; 5. Kd1-c2, Kf3-e2 und gewinnt.
3. . . . . K f3 - e3
4. K e1 - f1, auf 4. Tf8-f1 gewinnt Th2-a2,
4. . . . . T h2 - h1†
5. K f1 - g2 T h1 - e1
6. T f8 - e8 K e3 - d2
7. K g2 - f2 (7. T e8 - d8†, K d2 - e2 etc.)
7. . . . . e4 - e3†
8. K f2 - g2 K d2 - e2, auf e3 - e2

könnte Weiss auch jetzt noch remis machen.

9. T e8 - e7 T e1 - d1
10. T e7 - e8 T d1 - d7
11. T e8 - e6 T d7 - g7†
12. K g2 - h2 K e2 - f2
13. T e6 - f6† K f2 - e1
14. T f6 - e6 e3 - e2
15. T e6 - d6 T g7 - g4
16. K h2 - h3 (16. T d6 - f6, T g4 - d4)
16. . . . . T g4 - f4
17. K h3 - g3 T f4 - f2
18. T d6 - h6 T f2 - f5

und dann T f5 - d5 oder K e1 - f1 und gewinnt.

Schw.



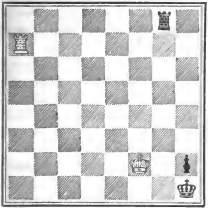
W.

Noch ein Beispiel von *Salvio*.

1. T f1 - f4 T h2 - h1
2. T f4 - e4† K e8 - d7
3. K g8 - f7 T h1 - f1†
4. K f7 - g6 T f1 - g1†
5. K g6 - f6 T g1 - f1†
6. K f6 - g5 T f1 - g1†
7. T e4 - g4 und gewinnt.

Ein Thurmbauer gewinnt häufig selbst dann nicht, wenn der König voran ist, weil letzterer eingeschlossen werden kann, wie in folgendem Beispiele.

Schw.



W.

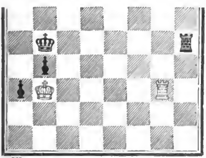
Gleichviel, wer anzieht, das Spiel ist remis.

1. T a7 - a1† T g8 - g1
2. T a1 - f1 T g1 - f1†
3. K f2 - f1: Pat.

Weiss konnte auch 1. T a7 - f7 ziehen. — Zieht Schwarz an, so:

1. . . . . T g8 - f8†
2. K f2 - g3 T f8 - f1
3. T a7 - a2 remis.

Selbst gegen zwei Bauern ist zuweilen das Spiel remis, doch sind das Ausnahmen.

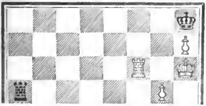


W.

Hier muss Schw. seinen Thurm in der 5. Reihe behalten, um seinen König vor Schach zu wahren; Weiss ebenso den seinigen, und so ist das Spiel remis.

In der folgenden Stellung (von *Kling* und *Horwitz*) zieht Schwarz an und macht remis.

Schw.



1. . . . . T a5 - a6
2. K h6 - g6 T a6 - b6
3. K g6 - h5 T b6 - b8

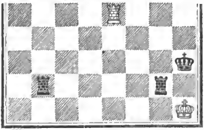
Remis. Wenn aber:

3. . . . . T b6 - f6:
4. g5 - f6: K h8 - h7:
5. K h5 - g5 K h7 - h8
6. K g5 - h6 K h8 - g8
7. K h6 - g6 K g8 - h8
8. K g6 - f7 und gewinnt.

V.

König und Thurm gegen König und beide Thürme.

Der stärkere Theil gewinnt immer; eine Ausnahme findet statt, wenn der König des schwächeren Theiles keinen Zug hat, und man daher ein ewiges Schach oder Pat erlangt, wie z. B.:

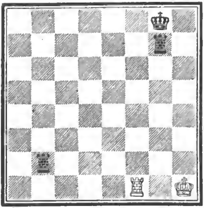


W.

Schw.

1. T e5 - h5† K h3 - g4
2. T h5 - h4† K g4 - g3
3. T h4 - h3† K g3 - f2
4. T h3 - f3† K f2 - e1
5. T f3 - f1† K e1 - f1: Remis.

Es ist aber nicht immer möglich remis zu machen, auch wenn der König pat steht.



W.

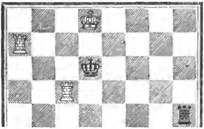
Schw.

S. nebenstehendes Diagramm v. *Kling* u. *Horwitz*.

1. T f1 - f8† K g8 - h7
2. T f8 - h8† K h7 - g6
3. T h8 - h6† K g6 - f7
4. T h6 - f6† K f7 - e7

u. s. w., bis er das Feld b7 erreicht, und muss gewinnen.

Interessant ist folgender Fall (von *Stamma*), wo es scheint, als ob Weiss einen Thurm verlieren müsse, um das drohende Mat abzuwenden.



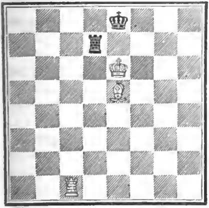
1. T c5 - h5 T h4 - h5:
2. T a7 - a6† K d6 - c5
3. T a6 - a5† u. gewinnt.

VI.

König, Thurm und Läufer gegen König und Thurm.

Philidor, der zuerst dieses höchst schwierige Endspiel ausführlich bearbeitet, und dessen scharfsinnige Analyse allen späteren Forschungen zur Grundlage gedient hat, behauptete, dass Thurm und Läufer gegen Thurm immer gewinnen müssten. Es hat sich indessen herausgestellt, dass der Vertheidigende, auch nachdem sein König an den Rand des Brettes gedrängt worden ist, immer noch Stellungen einnehmen kann, aus welchen der Gewinn unmöglich ist. Hier zuerst *Philidors* Beweisführung.

Schw.



W.

1. T c1 - c8† T d7 - d8
2. T c8 - c7 T d8 - d2

der beste Zug, man wird später sehen, dass das 6. und 8. Feld ungünstig ist; auf 2. T d8 - a8 folgt 3. T c7-h7, T a8 - a6†; 4. L e5 - d6 und gewinnt; auf 2. K e8-f8 gewinnt Weiss auf folgende Art: 3. T c7 - h7, T d8-e8†; 4. K e6-f6, K f8-g8; 5. T h7 - h6, T e8 - d8; 6. K f6 - g6, K g8 - f8; 7. T h6 - h8†, K f8 - e7; L e5 - f6† Schw. verloren.

3. T c7 - b7 — T d2 - d1
4. T b7 - g7 — T d1 - f1 oder A.
5. L e5 - g3 — K e8 - f8 oder B.
6. T g7 - g4 — K f8 - e8
7. T g4 - c4 — T f1 - d1, auf K e8 - f8

würde folgen 8. L g3 - e5, K f8 - g8; 9. T c4 - h4 u. gewinnt.

8. L g3 - h4 — K e8 - f8
9. L h4 - f6 — T d1 - e1†
10. L f6 - e5 — K f8 - g8
11. T c4 - h4 und gewinnt.

A.

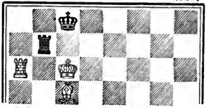
(4. T b7 - g7) K e8 - f8
5. T g7 - g4 T d1 - e1
6. T g4 - a4 K f8 - g8
7. T a4 - h4 und gewinnt. Diese Variante ist von *Centurini*, sie ist kürzer als die von *Philidor*.

B.

(5. L e5 - g3) T f1 - f3
6. L g3 - d6 T f3 - e3†
7. L d6 - e5 T e3 - f3 (K e8 - f8; 8. Tg7-h7, Schwarz hat verloren.)
8 T g7 - e7† K e8 - f8 (K e8 - d8; 9. T e7 - b7 u. s. w.)
9. T e7 - c7 K f8 - g8
10. T c7 - g7† K g8 - f8
11. T g7 - g4 K f8 - e8 (T f3 - e3; 12. Tg4-h4 u. s. w.)
12. L e5 - f4 und gewinnt.

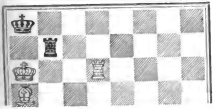
Lolli zeigte, wie Weiss aus folgender Stellung gewinnt.

Schw.

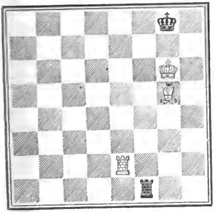


1. T a6 - a8† T b7 - b8
2. T a8 - a7 T b8 - b2
3. T a7 - g7 T b2 - d2
4. T g7 - f7 T d2 - d1
5. T f7 - a7 T d1 - b1
6. L c5 - a3 T b1 - b3
7. L a3 - d6 T b3 - c3†
8. L d6 - c5 T c3 - b3
9. T a7 - c7† K c8 - b8
10. T c7 - e7 K b8 - a8
11. T e7 - e4 T b3 - b1
12. T e4 - a4† K a8 - b8
13. L c5 - d6† K b8 - c8
14. T a4 - a8† und im nächsten Zuge Mat.

Schw.



Schw.



W.

Auch hier gewinnt Weiss, er zieht 1. L a5 - b6 und bringt seinen König nach c6 etc. wie oben. *Lolli* giebt noch folgende Stellung, aber ohne Ausführung, und sagt, dass hier das Spiel remis sei.

Neuere Analysten, namentlich *Zytogorsky* und *Kling*, haben diese Stellung zum Gegenstande ihrer Untersuchungen gemacht, und ersterer glaubte nachweisen zu können, dass Weiss auch aus dieser Stellung gewinnen müsse. Seine Analyse ist sehr correct bis zum 20. Zuge, wo er, wie *Kling* gezeigt hat, Schwarz den Zug thun lässt, welcher den Verlust des Spieles nach sich zieht. Die Züge sind folgende:

1. T e2 - e8†	T f1 - f8	11. L e5 - d6	T a6 - a1
2. T e8 - e7	T f8 - f1	12. T d7 - g7†	K g8 - h8
3. T e7 - d7	T f1 - f2	13. T g7 - g2	T a1 - f1†
4. T d7 - c7	T f2 - f1	14. K f6 - g6	K h8 - g8
5. L g5 - f6	T f1 - g1†	15. L d6 - c5	T f1 - f4
6. K g6 - f5	T g1 - g2	16. T g2 - g5	T f4 - a4
7. L f6 - e5	T g2 - a2	17. K g6 - f6†	K g8 - h7
8. T c7 - g7†	K g8 - f8	18. L c5 - e3	T a4 - c4
9. T g7 - d7	K f8 - g8	19. T g5 - g7†	K h7 - h8
10. K f5 - f6	T a2 - a6†	20. T g7 - b7	K h8 - g8

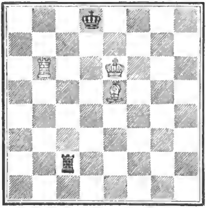
hier lässt *Zytogorsky* T c4 - c6† ziehen, wodurch Schwarz verliert.

21. T b7 - b8†	K g8 - h7
22. T b8 - b6	T c4 - c7
23. L e3 - d4	T c7 - f7†, auf jeden

anderen Zug würde Schwarz verlieren, jetzt ist es remis. Aus allem diesen geht hervor, dass der stärkere Theil gewinnen kann, wenn sich die beiden Könige auf den Thurm- oder Mittellinien gegenüber stehen (wobei selbstverständlich der König des Vertheidigenden am Rande des Brettes stehen muss) und dass dieselben Bedingungen auf den Springerlinien nicht zum Gewinn führen.

Szén hat übrigens noch andere Stellungen entdeckt, welche zum Remis führen, wie z. B. die nebenstehende.

Schw.



W.

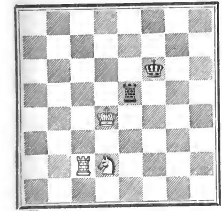
Kling und *Kuiper* haben in einem Artikel des „Palamède" (1847) andere Stellungen gegeben, in denen das Spiel unentschieden ist. Sie sind zu dem Schlusse gelangt, dass, von der Mitte des Brettes aus, Thurm und Läufer gegen Thurm nur remis machen, weil der Vertheidigende seinen König stets in eine der bekannten Remisstellungen bringen kann.

VII.

König, Thurm und Springer gegen König und Thurm.

Gewöhnlich ist das Spiel remis, wird aber der König des schwächeren Theiles an den Rand des Brettes gedrängt, so entstehen leicht Stellungen, aus welchen er verliert. Ein Mr. *Forth* hat gezeigt. dass es sogar in der Mitte des Brettes Stellungen giebt, welche zum Gewinn führen, wie z. B. die folgende. *Assalini* giebt mehrere Stellungen, aus welchen der Springer durch wiederholtes Schach den feindlichen Thurm gewinnt, und meint, dass die Uebermacht immer entscheide, liefert jedoch keinen Beweis für seine Behauptung.

Schw.

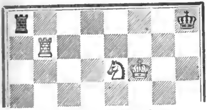


W.

1. S d2 - e4† K f6 - e6
oder K f6 - f5, T c2 - f2†,
2. T c2 - c6† K e6 - f5
3. T c6 - f6† u. gewinnt.

Die gründlichste Untersuchung hat *Centurini* vor einigen Jahren veröffentlicht. Er giebt folgende zwei Stellungen, aus welchen der stärkere Theil gewinnt, und auf welche sich alle Gewinnstellungen zurückführen lassen.

Schw.



Weiss gewinnt hier auch ohne den Anzug.

1. T b7 - c7	T a8 - a6
	s. Variante I. u. II.
2. T c7 - e7	T a6 - a8
3. K f6 - g6	T a8 - c8
4. T e7 - d7	T c8 - g8
5. K g6 - h6	T g8 - a8
6. S e6 - f4	K h8 - g8
7. S f4 - g6	T a8 - a7
8. S g6 - e7† und gewinnt.	

Variante I.

(1. T b7 - c7)	T a8 - e8
2. K f6 - f7	T e8 - a8
3. T c7 - c4	T a8 - a7†
4. S e6 - c7 und gewinnt.	

Variante II.

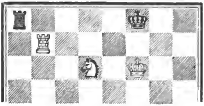
(1. T b7 - c7)	K h8 - g8
2. K f6 - g6	K g8 - h8 (T a8 - e8;
3. S e6 - g5, Schw. verloren.	
3. T c7 - c6	K h8 - g8
4. S e6 - g5	K g8 - f8 oder A.
5. T c6 - e6	K f8 - g8

6 S g5 - h7 K g8 - h8
7. S h7 - f6 T ad libitum
8. T e6 - e7 und gewinnt.

A.

(4. S e6 - g5) K g8 - h8
5. S g5 - h7 T a8 - g8†
6. K g6 - h6 T g8 - g1
7. T c6 - c8† T g1 - g8
8. S h7 - f8 und gewinnt.

Schw.

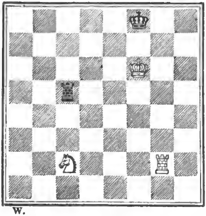


1. T b7 - c7 K f8 - g8 oder A.
2. K f6 - g6 K g8 - h8
3. T c7 - h7† K h8 - g8
4. T h7 - g7† K g8 - f8
5. T g7 - f7† K f8 - g8
6. S d6 - e4 u. gewinnt.

A.

(1. T b7 - c7) T a8 - b8
2. T c7 - a7 T b8 - d8, auf K f8 - g8 würde folgen 3. K f6 - g6, K g8 - f8; 4. K g6 - h7 gewinnt.
3. S d6 - f5 T d8 - c8
4. T a7 - f7† und gewinnt.

Schw.



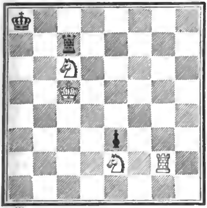
W.

Nebenstehendes Diagramm ist von Mr. *Forth*.

1. S c2 - d4 K f8 - e8
2. S d4 - e6 T c5 - a5
3. T g2 - d2 T a5 - a8
4. S e6 - c7† u. gewinnt.

Die zunächst folgende Stellung giebt *Ponziani* als remis, *Centurini* aber zeigt, dass Weiss gewinnt.

Schw.



W.

Weiss gewinnt gegen den Anzug.

1.	T c7 - g7
2. S e2 - g3	e3 - e2
3. T g2 - e2:	T g7 - g3:
4. T e2 - b2	T g3 - g5† oder A.
5. K c5 - b6	T g5 - g2
6. T b2 - b5	T g2 - g5

auf T g2-b2 folgt 7. S c6-b4, T b2 - b1; 8. K b6-c7, T b1-c1†; 9. S b4-c6 u. gewinnt.

7. S c6 - e5	T g5 - g7

auf K a8-b8 folgt 8. K b6-c6†, K b8-c8 (auf 8. K b8-a8 folgt in 3 Zügen Mat); 9. T b5-a5, Schw. hat verloren; auf 7. T g5-g1 gewinnt 8. K b6-c7 u s w.

8. K b6 - c6	T g7 - b7
9. T b5 - d5	T b7 - e7
10. S e5 - d7	T e7 - e6†
11. K c6 - c7	K a8 - a7
12. T d5 - d3	T e6 - h6
13. T d3 - a3†	T h6 - a6
14. T a3 - h3	T a6 - g6, bliebe der

Thurm auf der a-Linie, so ginge der Springer von d7 nach b8 und dann nach c6.

15. S d7 - e5	T g6 - g7†
16. K c7 - c6	K a7 - a8
17. T h3 - h2	T g7 - e7
18. S e5 - d7	T e7 - e6†
19. K c6 - c7	K a8 - a7
20. S d7 - c5	T e6 - e7†
21. K c7 - c6	K a7 - a8
22. K c6 - b6	T e7 - e8
23. K b6 - c7	T e8 - e7†

24. S e5 - d7 und gewinnt.

A.

(4. T e2 - b2) T g3 - c3†, auf T g3-b3 gewinnt 5. T b2-a2†, K a8-b7; 6. S c6-a5†; auf 4. T g3-g8 folgt 5. T b2-a2†, dann Schach auf a7 und a8 u. gewinnt.

5. K c5 - d6 T c3 - d3†
6. K d6 - e7 T d3 - e3† (T d3 - d7†; 7. K e7 - e8)
7. K e7 - d7 T e3 - d3†
8. K d7 - e8 und gewinnt.

Man sieht aus diesem Beispiele, wie schwer es zuweilen ist, das Pat zu vermeiden.

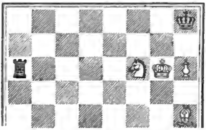
VIII.

König und Thurm gegen König und mehrere Steine.

Hat man einen Thurm, und der Gegner hat einen Bauer und zwei Springer, so wird das Spiel remis sein, wenn man den Thurm für den Bauer opfert. Gegen zwei Läufer, oder Läufer und Springer nützt es nichts.

Folgende Stellung ist von *Kling* und *Horwitz*.

Schw.



1. L h4 - e1 T a6 - a4
2. L e1 - c3 T a4 - a6
3. L c3 - b4 T a6 - d6
4. L b4 - a3 T d6 - d8
5. L a3 - e7 T d8 - f8
6. S f6 - e8 T f8 - g8†
7. S e8 - g7 T g8 - a8
8. S g7 - e8 u. gewinnt.

Gegen Läufer und zwei Springer wird der Thurm Remis machen, wenn es gelingt, ihn gegen den Läufer zu tauschen, da zwei Springer nicht Mat geben; in der folgenden Stellung (von *Kling* und *Horwitz*) aber gewinnt Weiss.

Weiss: K g6, L b4, S e6 u. f5; Schw.: K h8, T c6.

1. K g6 - f7 T c6 - c8 oder A.
2. L b4 - e7 und gewinnt.

A.

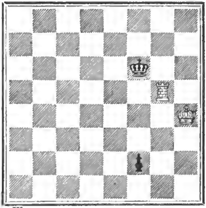
(1. K g6 - f7) K h8 - h7
2. L b4 - f8 und gewinnt.

IX.

König und Thurm gegen König und Bauern.

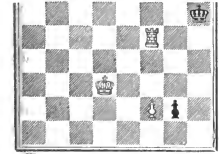
Sind die Bauern nicht über die Mitte des Brettes vorgeschritten, so wird ein Thurm, in Verbindung mit seinem Könige, gegen drei oder vier derselben gewinnen. So wie der König die geeignetste Figur ist, Bauern zur Dame zu führen, so ist er auch die beste, feindliche Bauern aufzuhalten. Es hängt daher meistentheils von der relativen Stellung der Könige ab, ob der Thurm gewinnt oder nicht. Zuweilen gewinnt ein Bauer.

Schw.



W.

Hier zieht Weiss T g5-g8, worauf Schwarz durch K f6-f7 gewinnt.



W.

Weiss mit dem Anzuge kann nur Remis machen.

1. T f5 - f3 oder A.
1. . . . . g2 - g1D
2. T f3 - h3† K h6 - g5
3. T h3 - g3† D g1 - g3: Remis.

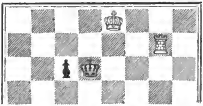
A.

1. T f5 - f6† K h6 - g7
2 T f6 - f3 Remis.

Falsch wäre gewesen:

	1.	K h6 - g5 oder h5,
weil	2. T f6 - f8	K g5 - g4
	3. K d3 - e2	K g4 - h3
	4. T f8 - h8†	K h3 - g4
	5. T h8 - g8†	K g4 - h3
	6. K e2 - f3 gewonnen hätte.	

Schw.



Aus dieser Stellung von *Cozio* gewinnt Weiss nur mit dem Anzuge.

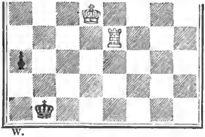
Stünden die Steine um zwei Felder weiter links, so dass also der Bauer sich auf der Thurmlinie befände, so würde Weiss auch gegen den Anzug gewinnen.

1. T g7 - g6†	K d6 - d5
2. K e8 - d7	c6 - c5
3. T g6 - d6†	K d5 - c4 oder A.
4. K d7 - c6	K c4 - b4
5. K c6 - d5	c5 - c4
6. T d6 - b6†	K b4 - c3
7. T b6 - c6 und gewinnt.	

A.

(3. T g6 - d6†)	K d5 - e4
4. K d7 - c6	c5 - c4
5. K c6 - b5	c4 - c3
6. K b5 - b4	c3 - c2
7. T d6 - c6	K e4 - d3
8. K b4 - b3 und gewinnt.	

In folgendem Beispiele von *Stamma* gewinnt Weiss, obgleich sein König noch mehr entfernt ist, weil der Bauer auf der Thurmlinie steht.



W.

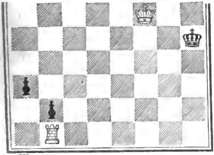
1. K d5 - c4	a3 - a2
2. K c4 - b3	a2 - a1S†
3. K b3 - c3	S a1 - c2
4. T e4 - e2	S c2 - a3,

ginge der Springer nach a1 zurück, so gewönne T e2 - h2,

5. K c3 - b3 und gewinnt.

Haben zwei verbundene Bauern die sechste Reihe erreicht, so wird der Thurm allein nicht verhindern können, dass einer von ihnen zur Dame geht. Ist aber der König von seinen Bauern getrennt und mit Mat bedroht,

so wird der Thurm Remis machen, wie in der nächsten Stellung, oder auch gewinnen, wie in der darauf folgenden. Beide Stellungen sind von *Kling* und *Horwitz*.

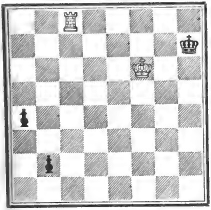


W.

Weiss mit dem Anzuge macht remis.

1. K f6 - f5	K h5 - h4
2. K f5 - f4	K h4 - h3
3. K f4 - f3	K h3 - h2
4. K f3 - e3	K h2 - g3
5. T b1 - g1†	K g3 - h2
6. T g1 - b1 remis.	

Schw.



W.

Weiss mit dem Anzuge gewinnt*).

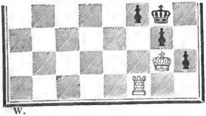
1. T c8 - c7† K h7 - g8, auf K h7-h6 gewinnt 2. T c7-c2; auf 1. K h7 - h8 folgt 2. T c7 - b7, a4 - a3; 3. K f6-g6 und gewinnt.

2. T c7 - g7† K g8 - h8, wenn nach f8, so gewinnt Weiss ebenfalls durch:

3. T g7 - b7 a4 - a3

4. K f6 - g6 und gewinnt.

Drei verbundene Bauern gewinnen gewöhnlich, auch wenn sie erst auf der 5. Reihe stehen, vorausgesetzt, dass der feindliche König zu entfernt ist, um sie aufzuhalten.



W.

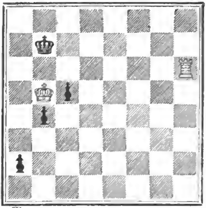
Schwarz zieht an und gewinnt. *(Salvio.)*

1.	f4 - f3†
2. T f1 - f3:	h2 - h1D†
3. K g2 - h1:	K g4 - f3:
4. K h1 - g1	g3 - g2
	und gewinnt.

*) Die Verfasser geben das Spiel als remis, ein Irrthum, den sie wohl schon erkannt haben.

Sehr lehrreich ist folgendes Beispiel von *Kling* und *Horwitz*.

Schw.



W.

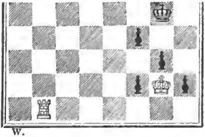
Weiss mit dem Anzuge macht remis.

1. T h6 - h7† K b7 - b8
2. T h7 - h1 b4 - b3

bei jedem anderen Zuge würde Schw. verlieren.

3. K b5 - b6 K b8 - c8
4. K b6 - c6 K c8 - d8
5. K c6 - d6 K d8 - e8
6. K d6 - e6 K e8 - f8
7. K e6 - f6 K f8 - g8
8. T h1 - g1† K g8 - f8
9. T g1 - h1 remis.

Vier verbundene Bauern gewinnen fast immer, die folgende Stellung (von *Cozio*) ist eine Ausnahme.



W.

1. K g2 - h3 K g5 - f5
2. T b1 - b5† K f5 - e4
3. T b5 - b4† K e4 - f3
4. T b4 - b3† K f3 - e2
5. T b3 - b2† K e2 - d3
6. T b2 - b1 K d3 - c2
7. T b1 - a1 remis.

IV. Capitel.

Der Läufer gegen andere Steine.

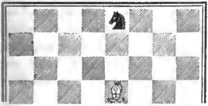
I.

Läufer gegen Springer.

Man hört oft schwache Spieler fragen, ob ein Läufer oder Springer vorzuziehen sei, worauf die Antwort gewöhnlich lautet, dass es von der Stellung abhänge. Es ist unzweifelhaft, dass zwei Läufer stärker sind, als zwei

Springer, folglich muss auch der einzelne Läufer dem Springer überlegen sein. Dies stellt sich auch schon dadurch heraus, dass der Läufer den Springer auf einem der Randfelder gefangen halten kann, wenn er auf dem 4. Felde von ihm, in gerader Linie, steht, wie nebenstehende Stellung zeigt.

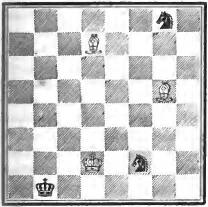
Schw.



Der Springer aber kann nie den Läufer fesseln. Die Anwendung findet sich in vielen Beispielen.

Die folgende Stellung ist von *Brown*. Weiss zieht an und gewinnt

Schw.



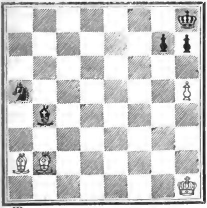
W.

1. L d7 - f5† K b1 - b2
2. K d2 - e2 S f2 - h1
3. K e2 - f3 K b2 - c3
4. L f5 - h7 und gewinnt.

Aus diesem Beispiele und aus dem folgenden sieht man den Vortheil der Läufer über die Springer.

Ercole del Rio. Weiss macht in 6 Zügen Mat.

Schw.



W.

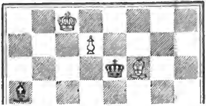
1. h5 - h6 L b4 - f8
2. L a2 - d5 S a5 - b7
3. L d5 - b7: K h8 - g8
4. L b7 - d5† K g8 - h8
5. L b2 - e5 L ad lib.
6. h6 - g7 Mat.

II.

Läufer gegen Läufer und Bauer.

Man wird in solchen Fällen leicht remis machen, wenn die Läufer von verschiedener Farbe sind, indem man den Läufer gegen den Bauer tauscht. Sind aber die Läufer von derselben Farbe, und der Bauer nahe zur Dame, so ist letzterer häufig nicht mehr aufzuhalten. Hier einige Beispiele.

Schw.

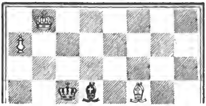


Weiss gewinnt.

1. L f8 - d8 L a5 - e1
2. L d8 - g5 L e1 - a5
3. L g5 - f4 und dann nach c7.

Ständen sämmtliche Steine ein Feld weiter rechts, also der Bauer auf e7 u. s. w., so wäre das Spiel remis, weil dann der weisse Läufer nicht den nöthigen Spielraum hätte. Am günstigsten sind in solchen Fällen die Springer- und Thurmbauern, doch gewinnen letztere nur, wenn sie der feindliche König nicht angreifen kann. Hier ein Beispiel von *Centurini.*

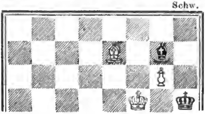
Schw.



Schwarz mit dem Anzuge macht remis durch K c5 - b6; zieht aber Weiss an, so gewinnt er durch K b8 - c7 und dann L f5 - c8 - b7.

In der folgenden Stellung von *Centurini* gewinnt Weiss nur mit dem Anzuge.

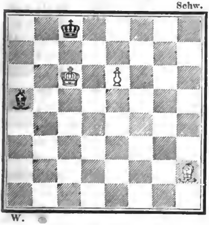
Schw.



1. L e7 - g5 L g7 - f8
2. K f5 - f6 L f8 - e7†
3. K f6 - f7 L e7 - f8
4. L g5 - f6 L f8 - h6
5. L f6 - e7 K h5 - g4
6. L e7 - f8 und gewinnt.

Folgende Stellung giebt *Centurini* als remis, indem er sagt, dass Weiss gewonnen hätte, wenn sein Läufer auf g3 stände. Doch auch in dieser Stellung gewinnt Weiss.

Schw.



W.

1. e6 - e7 L a5 - d8
2. e7 - e8S L d8 - h4
3. L h2 - c7 L h4 - e7
4. S e8 - g7 L e7 - f8
5. S g7 - e6 L f8 - g7

geht der Läufer nach h6, so folgt S e6 - d4 und dann nach b5.

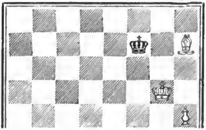
6. S e6 - f4 L ad lib.
7. S f4 - d5 und gewinnt.

III.

Läufer und Bauer gegen König allein

wird immer gewinnen, ausgenommen der Bauer ist auf einer Thurmlinie, deren achtes Feld vom Läufer nicht angegriffen werden kann, und der einzelne König kann dieses Feld erreichen. In den beiden folgenden Beispielen ist Weiss im Stande, letzteres zu verhindern und gewinnt also.

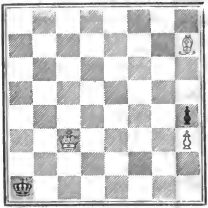
Schw.



1. K g5 - h6 K f7 - f6
2. L h7 - g8 K f6 - f5
3 h4 - h5 K f5 - f6
4. L g8 - b3 K f6 - f5
5. K h6 - g7 und gewinnt.

Die folgende Stellung ist von *Kling* entlehnt.

Schw.



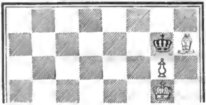
W.

1. L h7 - g8 K a1 - b1
2. K c3 - d2 K b1 - b2
3. K d2 - e3 K b2 - c3
4. K e3 - f4 K c3 - d4
5. L g8 - a2 K d4 - c5
6. K f4 - g5 K c5 - d6
7. K g5 - h4: K d6 - e7
8. K h4 - g5 K e7 - f8
9. K g5 - f6 und gewinnt.

Der einzige Fall, in welchem ein Bauer auf der Springerlinie, unterstützt von einem Läufer, nicht gewinnt, ist folgender:

(s. das Diagramm.)

Schw.



Ein Springer oder Bauer statt des Läufers würde hier gewinnen.

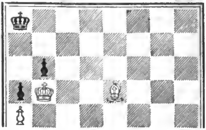
IV.

Läufer und Bauer gegen König und Bauern.

In den folgenden Beispielen wäre das Spiel remis, wenn Schwarz keine Bauern hätte.

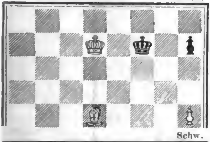
Ponziani.

Schw.

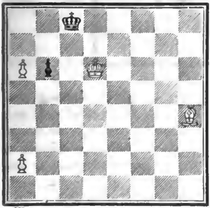


1. K b5 - a6 b6 - b5
2. a4 - b5: und giebt in 2 Zügen Mat.

Schw.



Schw.



W.

1.	h4 - h5	K f7 - f8
2.	K d7 - e6	K f8 - g8
3.	K e6 - e7	h7 - h6
4.	K e7 - f6	K g8 - h7
5.	L d4 - e3	K h7 - g8
6.	K f6 - g6 und gewinnt.	

(Beide Stellungen sind von *Kling* und *Horwitz.*)

1.	a2 - a4	K c8 - b8
2.	L h4 - f2	K b8 - a8
3.	K d6 - c6	K a8 - b8
4.	a6 - a7†	K b8 - a8
5.	L f2 - e3	K a8 - a7 :
6.	a4 - a5 und gewinnt.	

V.

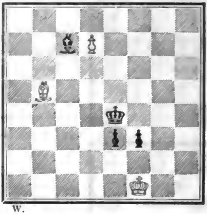
Läufer gegen Läufer und Bauern, und andere Fälle, in denen der Läufer entscheidet.

Bei Läufern von verschiedener Farbe, wenn auf der einen Seite Bauern sind, die man zur Dame führen will, ist zweierlei zu beobachten: 1) die Bauern auf Felder von der Farbe des feindlichen Läufers zu setzen, und 2) dabei zu vermeiden, dass der Gegner seinen Läufer opfere, um die Bauern zu nehmen.

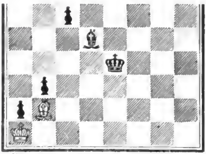
In der nächstfolgenden Stellung, dem „Traité des Amateurs“ entnommen, zieht Schwarz an und gewinnt.

1.	K e4 - d4
2. L b5 - a6	K d4 - c3
3. L a6 - b7	e3 - e2†
4. K f1 - f2	K c3 - d2 und gewinnt.

Schw.



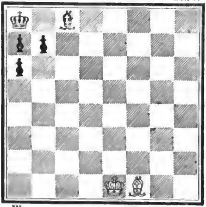
W.



W.

In dieser Stellung von *Lolli* ist es gleichviel, wer anzieht, das Spiel ist remis. Weiss hält den Läufer in der grossen Diagonale und schlägt den Bauer, wenn er nach c3 kommt.

Schw.

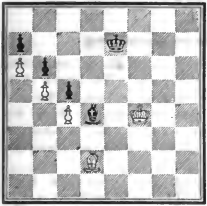


W.

Die folgende Stellung hatte ich in einer Partie. Weiss mit dem Anzuge macht remis.

1. L f1 - a6: K a8 - b8
2. L a6 - b7: K b8 - b7:
3. K e1 - d2 und geht nach a1.

Schw.



W.

Von *Stein*. Weiss mit dem Anzuge gewinnt.

1. L d2 - a5 b6 - a5:
2. b5 - b6 u. s. w.

oder:

1. L d2 - a5 K e7 - d7
2. L a5 - b6: Verloren.

V. Capitel.

Der Springer gegen andere Steine.

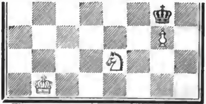
In der Einleitung ist bereits gezeigt worden, wie sehr der Springer von seiner Wirksamkeit verliert, je mehr er von der Mitte des Brettes entfernt wird und dass also die Eckfelder die ungünstigsten für ihn sind. Man stelle ihn z. B. auf h8, er hat dann nur zwei Ausgangsfelder: f7 und g6; diese kann ihm jede feindliche Figur abschneiden und ihn so gefangen halten, nämlich: König, Dame oder Thurm, wenn sie auf f6 stehen, ein Läufer von e8 oder h5 aus, ein Springer auf e5 und ein Bauer auf g6. Einen Springer auf h7 (und den sieben analogen Feldern) blockirt Dame oder Thurm auf f5, ein Läufer auf e7, und, wie im vorigen Capitel gezeigt worden, hält ihn ein Läufer auf jedem Randfelde gefangen.

Wenn aber am Ende einer Partie Bauern zerstreut umherstehen, ist er gewöhnlich von grösserem Nutzen als der Läufer, weil er sowohl weisse als schwarze Felder angreifen kann. Auch ist er die einzige Figur, deren Schach nicht durch Vorsetzen gedeckt werden kann.

I.

Springer und Bauer gegen König.

Gegen den König allein wird ein Bauer, unterstützt von einem Springer, stets gewinnen. (Die beiden Ausnahmen sind Cap I. No. VI. gezeigt worden.) Hat man nur noch einen Bauer, welchen der feindliche König bedroht, ist der eigene aber zu entfernt, ihn zu schützen, so wird ihn der Springer decken, wenn er rückwärts vom Bauer steht, z. B.:

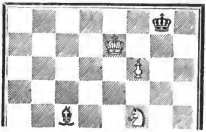

W.

Spielt jetzt Schw. K g4-f3, so zieht Weiss seinen König heran, da der Bauer zur Dame ginge, wenn Schwarz den Springer schlüge Hätte aber der Springer von e4 aus den Bauer gedeckt, so wäre das Spiel remis gewesen.

II.

Springer und Bauer gegen Läufer.

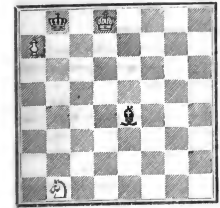
Der Springer kann oft das Feld maskiren, welches ein Bauer zu passiren hat, um zur Dame zu gehen, und das von einem feindlichen Läufer angegriffen ist.

Schw.


Ist Schwarz am Zuge, so macht er remis durch Lc4-f7; zieht Weiss an, so gewinnt er durch Sf4-e6. — Ein Thurmbauer ist in solchen Fällen am besten, gewinnt aber auch nicht immer.

In der folgenden Stellung, von *Kling* und *Horwitz*, kann Weiss nur remis machen.

Schw.

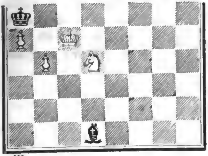


W.

1. S b1 - c3 L e4 - a8
2. S c3 - a4 L a8 - g2
3. S a4 - c5 L g2 - a8
4. S c5 - b7† K d8 - d7
5. K b8 - a8: K d7 - c8

remis (wie in Cap. I. No. VI. gezeigt worden).

In der folgenden, ebenfalls von *Kling* und *Horwitz* entlehnten Stellung, macht Schwarz mit dem Anzuge remis.



W.

Schwarz hat hier nur einen richtigen Zug. Zieht er 1. L d1 - a4, so gewinnt Weiss durch 2. S d4 - c6 etc.; auf 1. L d1 - h5 würde folgen:

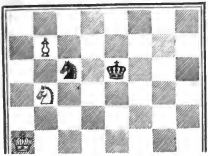
2. b4 - b5† K a6 - a5:
3. S d4 - c6† u. der Bauer geht zur Dame. Daher:

1. . . . . L d1 - g4
2. S d4 - c6 L g4 - e2
3. S c6 - e5 L e2 - b5
4. S e5 - c4 L b5 - d7
5. S c4 - d6 L d7 - g4 remis.

III.

Springer und Bauer gegen Springer.

Schw.



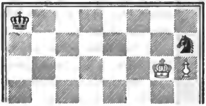
Stellungen wie die nebenstehende von *Damiano* kommen zuweilen vor.

Ist Weiss am Zuge, so gewinnt er durch S b5 - d4†.

IV.

Springer gegen einen Bauer.

Schw.

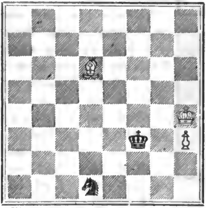


Wenn der Bauer das 6. Feld nicht überschritten hat, wird ihn der Springer aufhalten.

1.	. . . .	S h7 - f8
2.	K g6 - g7	S f8 - e6†
3.	K g7 - f7	S e6 - g5†
4.	K f7 - g6	S g5 - e6

Remis.

Schw.



W.

Ausnahmen, wie die nebenstehende von *Bledow*, sind selten.

1.	K h4 - g5	S d1 - f2
2.	h3 - h4	S f2 - e4†
3.	K g5 - g6 und gewinnt.	

V.

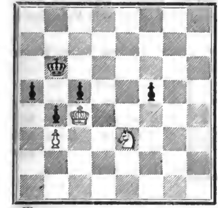
Springer und Bauern gegen Bauern.

In der nächsten Stellung von *Ponziani* zieht Weiss an und gewinnt.

1.	S e3 - f5: falsch, s. A.	
1.	. . . .	a5 - a4
2.	b3 - a4:	K b6 - a5
3.	K c4 - b3	c5 - c4† remis.

A.

1.	S e3 - d5†	K b6 - a6
2.	S d5 - c7†	K a6 - b6
3.	S c7 - e6	a5 - a4 oder B.
4.	b3 - a4:	K b6 - a5



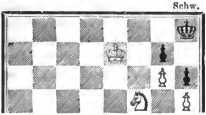
5. S e6 - c5: f5 - f4
6. K c4 - b3 f4 - f3
7. S c5 - e4 K a5 - a6
8. K b3 - b4: K a6 - b6
9. a4 - a5† K b6 - a6
10. K b4 - a4 K a6 - a7
11. K a4 - b5 K a7 - b7
12. a5 - a6† K b7 - a7
13. K b5 - a5 K a7 - b8
14. K a5 - b6 K b8 - a8
15. S e4 - c5 f3 - f2
16. S c5 - e6 f2 - f1D
17. S e6 - c7† K a8 - b8

Weiss giebt in 4 Zügen Mat.

B.

(3. S c7 - e6) K b6 - a6 (oder c6)
4. S e6 - c5† K a6 - b6
5. K c4 - d5 f5 - f4
6. S c5 - a4† K b6 - c7
7. K d5 - e4 und gewinnt.

In der folgenden Stellung von *Lolli* gewinnt Weiss, gleichviel wer anzieht.



1. S f5 - e3 K h8 - g8
2. S e3 - g4 K g8 - h8
3. S g4 - f6 g7 - f6:
4. K e7 - f7 f6 - f5
5. g6 - g7† K h8 - h7
6 g7 - g8D† Mat.

Hätte Weiss einen Läufer gehabt statt des Springers, so wäre das Spiel remis gewesen.

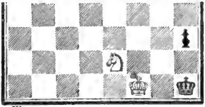
VI.

König und Springer gegen König und Bauern.

Im ersten Capitel dieses zweiten Buches ist bereits gezeigt worden, dass zwei Springer den einzelnen König nicht mat machen können. Hat er aber noch einen oder mehrere Bauern, so reicht zuweilen sogar ein Springer

hin, ihn mat zu setzen, wenn die Bauern entweder ihren König der Ausgangsfelder berauben, oder sein Patwerden verhindern.

In der folgenden Stellung von *Stamma* kann Weiss nur mit dem Anzuge gewinnen.

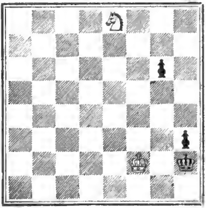


W.

1. S e2 - g3†	K h1 - h2
2. S g3 - f5	K h2 - h1
3. K f1 - f2	K h1 - h2
4. S f5 - e3	K h2 - h1
5. S e3 - f1	h3 - h2
6. S f1 - g3†	Mat.

Zieht in der folgenden Stellung von *Salvio* Weiss an, so giebt er in 4 Zügen Mat.

Schw.



W.

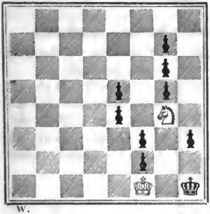
1.	K h2 - h1
2. S e8 - f6	K h1 - h2
3. S f6 - g4†	K h2 - h1
4. K f2 - f1	g6 - g5
5. K f1 - f2	h3 - h2
6. S g4 - e3	g5 - g4
7. S e3 - f1	g4 - g3
8. S f1 - g3†	Mat.

Herr Major *v. Jänisch* hat 237 Fälle nachgewiesen, in denen ein einzelner Springer Mat giebt. Der folgende ist einer von diesen.

(s. das erste Diagramm der folgenden Seite.)

1. K f1 - f2:	e4 - e3†
2. S g4 - e3:	g5 - g4
3. S e3 - g4:	e5 - e4
4. K f2 - f1	e4 - e3
5. S g4 - e3:	K h1 - h2
6. K f1 - f2	g6 - g5
7. S e3 - g4†	K h2 - h1
8. K f2 - f1	g7 - g6
9. K f1 - f2	h3 - h2

Schw.



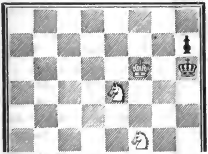
W.

10. K f2 - f1 — f3 - f2
11. S g4 - f2† — Mat.

S. die nächstfolgende Stellung von *Lolli*. Weiss macht in 3 Zügen Mat.

1. S e5 - g4† — K h6 - h5
2. K f6 - f5 — h7 - h6
3. S g4 - f6† — Mat.

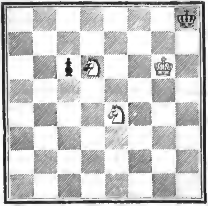
Schw.



In der nun folgenden Stellung von *Walker* gewinnt Weiss auch ohne den Anzug.

1. . . . . . — K h8 - g8
2. S e4 - c5 — K g8 - h8 oder A.
3. S d6 - f7† — K h8 - g8
4. S c5 - d7 — c6 - c5
5. S f7 - h6† — K g8 - h8
6. S d7 - f6 — c5 - c4
7. S h6 - f7† — Mat.

Schw.



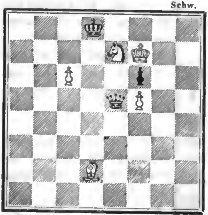
W.

A.

(2. S e4 - c5) — K g8 - f8
3. K g6 - f6 — K f8 - g8
4. S c5 - e6 — K g8 - h7
5. S d6 - f5 — K h7 - h8
6. K f6 - f7 — K h8 - h7
7. S e6 - f8† — K h7 - h8
8. S f5 - h4 — c6 - c5
9. S h4 - g6† — Mat.

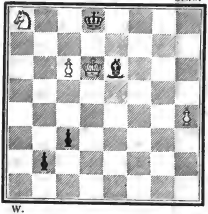
VII.

Einige Stellungen, in denen Springer entscheiden.



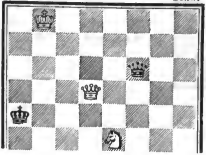
Von *Bone.* Weiss zieht an und gewinnt.

1. c6 - c7† D e5 - c7: nimmt Schw. mit dem König, so folgt L d2 - f4 etc.
2. L d2 - a5 D c7 - a5:
3. S e7 - c6† und gewinnt.



Von *Stamma.* Weiss zieht an und gewinnt.

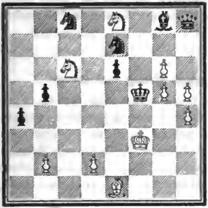
1. c6 - c7† K d8 - c8
2. S a8 - b6† K c8 - b7
3. K d6 - e6: K b7 - c7: am besten,
4. S b6 - d5† K c7 - c6
5. S d5 - e3: und gewinnt.



Von *Kling* und *Horwitz.* Weiss zieht und gewinnt.

1. D d5 - a2† K a4 - b5
2. D a2 - b3† K b5 - c6 oder K b5-c5; 3. D b3-c4†, K c5 - d6; 4. D c4 - a6† und gewinnt.
3. D b3 - c4† K c6 - d7
4. D c4 - c8† K d7 - d6
5. D c8 - a6† u. gewinnt.

Schw.

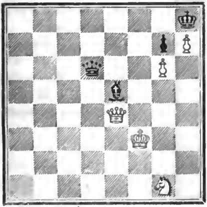


W.

Von *Schmidt.* Weiss zieht an und gewinnt.

1. S e8 - d6† S c8 - d6:
2. S c6 - e7† K f5 - e5
3. d2 - d4† K e5 - d4:
4. L e1 - c3† K d4 - c4
5. L c3 - h8: u. gewinnt.

Schw.



W.

Von *Walker.* Weiss zieht an und gewinnt.

1. D e4 - a8† D d6 - b8
2. D a8 - b8† L e5 - b8:
3. K f3 - e4 L b8 - g3
4. S g1 - f3 L g3 - f4
5. K e4 - f5 L f4 - e5
6. S f3 - g5 L ad lib.
7. S g5 - f7† Mat.

Das erstickte Mat (s. Einleitung S 7) kommt zuweilen im Spiele vor. Es ist so bekannt, dass es überflüssig wäre, Beispiele davon anzuführen.

VI. Capitel.

Bauern gegen einander.

Im I. Capitel No VI. ist bereits gezeigt worden, wie man die Opposition erlangen und behaupten muss, um zu verhindern, dass ein feindlicher Bauer zur Dame geht. Dies ist von der grössten Wichtigkeit, wenn die beiden

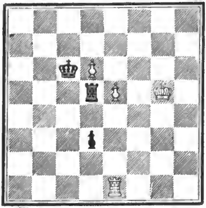
Könige mit einem oder mehreren Bauern auf jeder Seite allein übrig sind. Das dort Gesagte dient dem Folgenden als Einleitung.

I.

König und Bauer gegen König und Bauer.

Gewöhnlich wird das Spiel remis sein, sei es, dass die Bauern sich in derselben Linie gegenüber stehen, oder dass beide zur Dame gehen, doch ist im letzteren Falle darauf zu achten, ob der feindliche Bauer mit Schach zur Dame wird, oder im nächsten Zuge ein Schach geben kann, wodurch die eigene Dame verloren geht, wie hier, in einer Stellung von *Lolli*.

Schw.

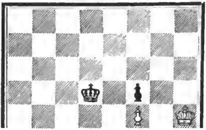


W.

Schwarz zieht an und kann remis machen durch d3 - d2, aber er spielt:

1.	. . . .	T d5 - e5†
2.	T e1 - e5:	d3 - d2
3.	T e5 - d5	K c6 - d5:
4.	d6 - d7	d2 - d1D
5.	d7 - d8D† u. gewinnt.	

Schw.

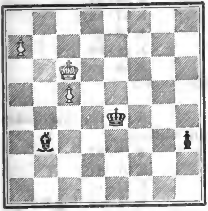


Gleichviel wer anzieht, das Spiel ist remis.

1.	. . . .	K d5 - e6,
	nicht nach e4.	
2.	K h4 - g5	K e6 - e7
3.	K g5 - f5:	K e7 f7
4.	K f5 - g5	K f7 - g7
		Remis.

Etwas complicirter ist folgendes Beispiel von *Ponziani*.

Schw.



W.

Schwarz zieht an und gewinnt.

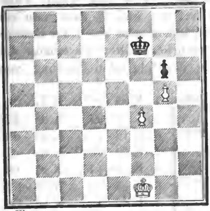
1.	L b3 - d5†
2. K c6 - c7	h3 - h2
3. c5 - c6	L d5 - c6 :
4. K c7 - c6:	h2 - h1D
5. K c6 - c7	K e4 - d4
6. K c7 - b8	D h1 - h8†
7. K b8 - b7	D h8 - g7†
8. K b7 - b8	K d4 - c5
9. a7 - a8D	K c5 - b6

und gewinnt, wie Cap. II. No. VIII. gezeigt worden ist.

II.

König und zwei Bauern gegen König und Bauer.

Schw.



W.

Schwarz verliert, wenn er anzieht.

1.	K f7 - e6
2. K f1 - e2	K e6 - d5
3. K e2 - d3	K d5 - d6
4. K d3 - d4	K d6 - e6
5. K d4 - e4	K e6 - d6

(K e6 - f7; 6. K e4 - d5)

6. f4 - f5 K d6 - e7, auf g6 - f5† wäre gefolgt 7. K e4 - f5:, K d6 - e7; 8. K f5 - g6 und dann nach h7.

7. f5 - f6† (f5-g6: hätte das Spiel remis gemacht)

7.	K e7 - e6
8. K e4 - d4	K e6 - d6
9. f6 - f7	K d6 - e7
10. K d4 - e5	K e7 - f7 :
11. K e5 - d6	K f7 - f8
12. K d6 - e6	K f8 - g7
13. K e6 - e7	K g7 - g8

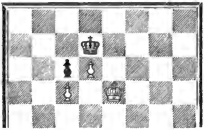
14. K e7 - f6 K g8 - h7
15. K f6 - f7 K h7 - h8
16. K f7 - g6: K h8 - g8
17. K g6 - h6 K g8 - h8
18. g5 - g6 K h8 - g8
19. g6 - g7 und gewinnt.

Zieht Weiss zuerst:

1. K f1 - f2 K f7 - f8, auf jeden anderen Zug würde Schwarz verlieren.
2. K f2 - e3 K f8 - e7
3. K e3 - d3 K e7 - d7
4. K d3 - c4 K d7 - e6
5. K c4 - d4 K e6 - d6, bei K e6 - f5 verlöre Schwarz die Opposition und folglich das Spiel.
6. K d4 - e4 K d6 - e6 remis.

Aus diesem Beispiele sieht man, 1) von welcher Wichtigkeit die Opposition ist; 2) dass man dieselbe mit zwei Bauern gegen einen fast immer gewinnen kann, wenn einer der beiden Bauern frei ist; und 3) dass man oft schneller zum Ziele kommt, indem man einen der Bauern aufgiebt. Letzteres ist in manchen Fällen die einzige Art zu gewinnen, wie z. B. in der folgenden Stellung von *Allgaier.*

Schw.



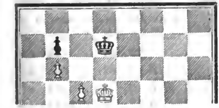
1. K e5 - f6 K d7 - d8
2. d6 - d7 K d8 - d7:
3. K f6 - f7 K d7 - d8
4. K f6 - e6 K d8 - c7
5. K e6 - e7 K c7 - c8
6. K e7 - d6 K c8 - b7
7. K d6 - d7 K b7 - b8
8. K d7 - c6: K b8 - c8
9. K c6 - d6 K c8 - d8
10. c5 - c6 und gewinnt.

S. die folgende Stellung von *Walker.*

Weiss gewinnt, aber nicht durch 1. c5 - c6†, K d7 - c8, denn dies würde nur remis machen, sondern durch:

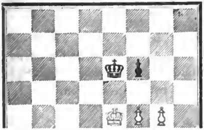
1. K d5 - e5 K d7 - c6
2. K e5 - d4 K c6 - d7

Schw.



3. K d4 - d5 K d7 - c8
4. K d5 - e6 K c8 - d8
5. K e6 - d6 K d8 - c8
6. K d6 - e7 K c8 - b8
7. K e7 - d7 K b8 - a8
8. c5 - c6 b7 - c6:
9. K d7 - c7 und giebt in 3 Zügen Mat.

Schw.



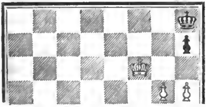
Von *Walker*. Gleichviel wer anzieht, das Spiel ist remis.

Zieht Schwarz an, so macht er durch f6 - f5† remis;

1. f4 - f5† K e6 - e7
2. K e4 - d5 K e7 - d7
3. K d5 - c5 K d7 - c7 remis.

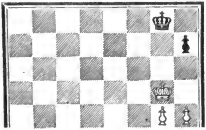
Die Aussicht, remis zu machen, ist grösser, wenn ein noch unbewegter Thurmbauer einem Thurm- und einem Springerbauer gegenübersteht, wie z. B. in der folgenden Stellung von *Ponziani*.

Schw.

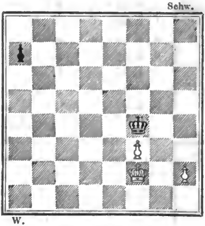


Zieht Weiss 1. h5 - h6, so kann er den feindlichen König nicht von h8 vertreiben, zieht er 1. g5 - g6, so spielt Schwarz 1. h7 - h6 und das Spiel wird ebenfalls remis. Ein Anderes ist es, wenn die beiden Bauern noch nicht so weit vorgerückt sind, so dass ein Wartezug gemacht werden kann und der König nach h6 gelangt, dann gewinnt Weiss, z. B.

Schw.



1. K g5 - h6 K g8 - h8
2. g4 - g5 K h8 - g8
3. h4 - h5 K g8 - h8
4. g5 - g6 K h8 - g8
5. g6 - g7 und gewinnt.



Von *Walker.* Zieht Schwarz an, so macht er remis durch a7-a5;

1. h2-h4 a7-a5
2. K f2-e2 a5-a4
3. K e2-d2 a4-a3
4. K d2-c2 K f4-f5,

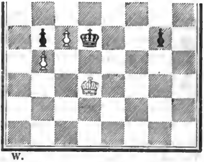
es ist klar, dass auf K f4-f3: der andere Bauer zur Dame ginge.

5. K c2-b3 K f5-g6
6. f3-f4, auf K b3-a3:, K g6-h5 wäre das Spiel remis geworden.

6. . . . . K g6-h5
7. f4-f5 und gewinnt.

III.

König und zwei Bauern gegen König und zwei Bauern.



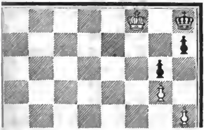
Von *Philidor.* Remis, gleichviel, wer anzieht.

Weiss kann den Bauer g5 nur gewinnen, wenn er den auf c5 dafür aufgiebt. *Philidor* meinte, dass Weiss gegen den Anzug gewinnen werde, *Ponziani* aber hat gezeigt, dass auch dann das Spiel remis ist.

1. . . . . K d5-e5
2. K d3-e3 K e5-d5
3. K e3-f3 K d5-e5
4. K f3-g3 K e5-e6
5. K g3-g4 K e6-f6 remis.

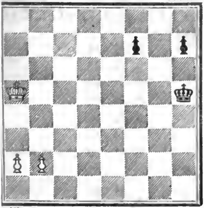
In der folgenden Stellung von *Walker* gewinnt Weiss mit und ohne den Anzug.

Schw



1. . . . . h7 - h6,
auf h7 - h5 spielt Weiss den König nach f7 und f6 und gewinnt ebenfalls.
2. h4 - h5 K h8 - h7
3. K f8 - f7 und gewinnt.

Schw.

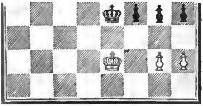


W.

Von *Walker*. Weiss zieht den Bauer b zur Dame, Schwarz macht eine Dame auf f1, Weiss giebt alsdann Schach auf b5, die Damen werden getauscht, und Weiss geht zur Dame und gewinnt.

IV.

König und zwei Bauern gegen König und drei Bauern.



W.

Von *Lolli*. Weiss verliert selbst mit dem Anzuge.

1. K e2 - f2 oder A.
1. . . . . g4 - g3†
2. K f2 - g1 K e4 - e3
3. K g1 - h1 K e3 - f2
4. h2 - g3:, auf 4. h2 - h3 folgt f4 - f3 etc.
4. . . . . h4 - h3
5. g2 - h3: f4 - g3: u. gewinnt.

A.

1. g2 - g3 h4 - g3:
2. h2 - g3: f4 - f3†

3.	K e2 - f2	K e4 - d3
4.	K f2 - f1	f3 - f2
5.	K f1 - f2:	K d3 - d2
6.	K f2 - f1	K d2 - e3 und gewinnt.

Hat Schwarz den Anzug, so spielt er:

1.	. . . .	g4 - g3
2.	h2 - h3 oder A.	K e4 - d4

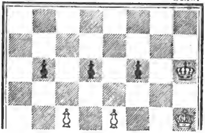
3. K e2 - f3, auf 3. K e2 - d2 würde f4 - f3 gewinnen.
3. . . . . K d4 - e5
4. K f3 - e2 oder 4. K f3 - g4, K e5 - e4; 5. K g4-h4:, K e4 - e3; 6. K h4 - g4, f4 - f3 etc.

4.	. . . .	K e5 - e4
5.	K e2 - f1	K e4 - d3
6.	K f1 - e1	K d3 - e3
7.	K e1 - f1	K e3 - d2
8.	K f1 - g1	K d2 - e2
9.	K g1 - h1	f4 - f3
10.	g2 - f3:	K e2 - f2 und gewinnt.

A.

2.	h2 - g3:	h4 - g3:
3.	K e2 - f1	K e4 - e3
4.	K f1 - e1	K e3 - d3
5.	K e1 - f1	K d3 - d2
6.	K f1 - g1	K d2 - e2
7.	K g1 - h1	f4 - f3 und gewinnt.

Schw.



Von *Lolli.* Das Spiel ist remis, gleichviel, wer anzieht.

1.	K h4 - g4	K h6 - g6
2.	K g4 - f4	K g6 - f7
3.	K f4 - f5	K f7 - e7
4.	K f5 - g4	K e7 - e6

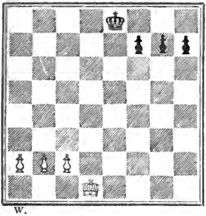
Remis.

V.

König und drei Bauern gegen König und drei Bauern.

Die folgende Stellung, welche übrigens im Spiele nie vorkommt, ist sehr alt, und findet sich bei verschiedenen

Autoren, welche alle das Spiel als remis ansahen. *Szén* entdeckte vor etwa 30 Jahren, dass der Anziehende gewinnen muss. (Die nachfolgende Ausführung ist nach *Walker* [Art of Chess-Play] abgekürzt.)



Der König kann die drei Bauern aufhalten, wenn sie die fünfte Reihe noch nicht überschritten haben, und der feindliche König nicht ziehen kann. Um nun dies zu erreichen, spielt Weiss, welcher den Anzug hat, seinen König den feindlichen Bauern so gegenüber, dass sie ihre Züge erschöpfen, und rückt alsdann mit seinen eigenen vor. Diesen stellt sich der feindliche König ebenfalls entgegen, muss aber, da er im Nachzuge ist, die vortheilhafte Stellung wieder aufgeben, worauf dann die Bauern mit Erfolg vorgehen.

Die folgende Ausführung, in welcher Schwarz dieselben Züge thut als Weiss, zeigt deutlich, dass der Anzug entscheidet.

1.	K d1 - e2	K e8 - d7
2.	K e2 - f3	K d7 - c6
3.	a2 - a4	h7 - h5
4.	c2 - c4	f7 - f5

5. K f3 - g3, das dritte Springerfeld ist von grosser Wichtigkeit.

5.	. . . .	K c6 - b6
6.	b2 - b4	g7 - g5
7.	a4 - a5†	K b6 - a6
8.	c4 - c5	h5 - h4†

9. K g3 - h3, jetzt müsste Schwarz den König nach b5 ziehen, um die Bauern aufzuhalten; Weiss zöge dann K h3 - h2 und würde gewinnen, da er eine der unten angegebenen Stellungen einnähme.

9.	. . . .	f5 - f4
10.	c5 - c6	f4 - f3
11.	b4 - b5†	K a6 - a7
12.	c6 - c7	g5 - g4†
13.	K h3 - h2	K a7 - b7, auf g4 - g3†

hätte Weiss Kh2-g1 gezogen.

14.	b5 - b6	g4 - g3†
15.	K h2 - g1	f3 - f2†
16.	K g1 - f1	h4 - h3
17.	a5 - a6†	K b7 - c8
18.	a6 - a7 und gewinnt.	

Greco's Stellung

ist dieselbe, mit dem einzigen Unterschiede, dass der weisse König auf e1, statt auf d1 steht. Er sagt, dass Weiss mit dem Anzuge gewinnen werde. Man sieht leicht, dass der König auf e1 noch um einen Zug näher ist, als auf d1, und daher leichter eine der zum Gewinn führenden Stellungen erlangen kann. In der That ist die Stellung um so viel vortheilhafter für Weiss, dass er nun selbst gegen den Anzug gewinnt.

1.	. . . .	K e8 - d7
2.	a2 - a4	h7 - h5
3.	K e1 - f2	h5 - h4
4.	K f2 - g2	K d7 - c6
5.	K g2 - h3	g7 - g5

6. a4 - a5, nicht 6. c2 - c4, weil Schwarz durch 6. K c6 - b6 gewinnen würde.

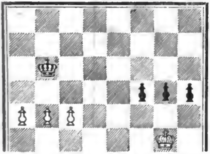
6.	. . . .	K c6 - b5
7.	b2 - b4	f7 - f5
8.	c2 - c4†	K b5 - a6
9.	c4 - c5 und gewinnt.	

Die folgenden Stellungen können sowohl aus *Greco*'s als aus der anderen Aufstellung entstehen.

a) Stellungen, aus welchen der Anziehende gewinnt.

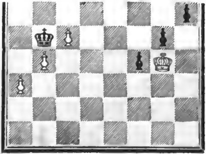
I.

Schw.



Stünden die Könige auf g2 und b7, so würde der Anziehende verlieren.

II.

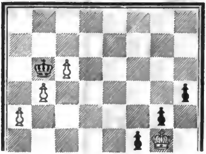


W.

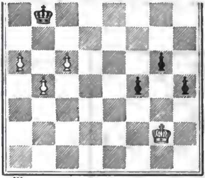
b) Stellungen, aus welchen der Anziehende verliert.

I.

Schw.



II.

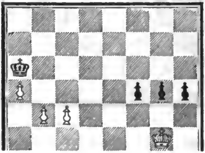


W.

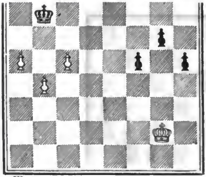
c) Stellungen, aus welchen Weiss mit und ohne den Anzug gewinnt.

I.

Schw.



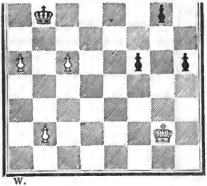
II.



W.

Der weisse König könnte auch auf g3 stehen.

III.

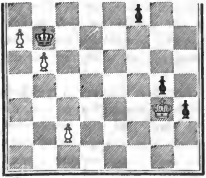


W.

Der weisse König könnte auch auf g3 stehen.

d) Stellungen, in welchen das Spiel unentschieden bleibt.

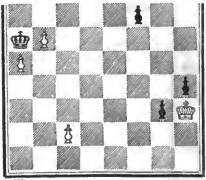
I.



W.

Weiss spielt Kg3-h2-g3, Schwarz Kb6-a7-b6; wer anders spielt, verliert.

II.

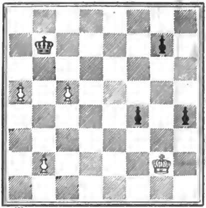


W.

Beide Theile dürfen nur den König hin und her ziehen, um nicht zu verlieren.

III.

Schw.



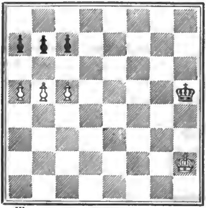
W.

Weiss spielt nur Kg2-g1-g2, Schw. Kb7-b8-b7; jeder andere Zug würde den Verlust des Spieles zur Folge haben.

Das Durchspielen dieser Stellungen, aus welchen sich alle anderen ergeben, oder auf welche sie sich zurückführen lassen, ist sehr lehrreich, sowohl in Hinsicht auf die richtige Führung der Bauern, als auch für die des Königs.

Hier ein Fall, welcher zuweilen eintritt, in welchem sich drei Bauern auf jeder Seite gegenüber stehen, die beiden Könige aber entfernt sind, und das Spiel doch gewonnen wird, jedoch nur mit dem Anzuge, selbst wenn die Bauern bis über die Mitte des Brettes vorgerückt sind.

Schw.

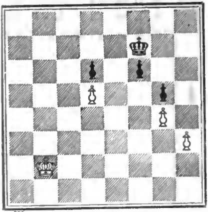


W.

Weiss mit dem Anzuge gewinnt.

1.	b5 - b6	c7 - b6:
2.	a5 - a6	b7 - a6:
3.	c5 - c6 und gewinnt.	

Schw.



W.

Von *Walker*. Schwarz kann selbst mit dem Zuge nicht gewinnen.

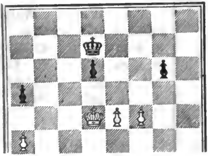
1.	. . . .	f6 - f5

2. K b2 - c3, bei 2. g4 - f5: hätte Weiss verloren.

2.	. . . .	K f7 - f6
3.	K c3 - d4	f5 - f4
4.	K d4 - e4	f4 - f3
5.	K e4 - f3:	K f6 - e5
6.	K f3 - g3	K e5 - d5:
7.	h3 - h4	g5 - h4:

8. K g3 - h4: und das Spiel ist remis.

Schw.



Von *Walker*. Gleichviel, wer anzieht, das Spiel ist remis.

1.	K d4 - c4	K d7 - e6
2.	K c4 - b5	d6 - d5

Remis.

Zieht Schwarz an, so spielt er K d7 - e7, nicht nach e6, weil Weiss darauf durch K d4 - c4 gewinnen würde.

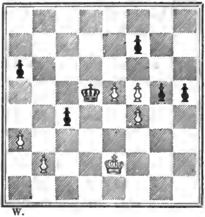
VI.

Stellungen von mehr als drei Bauern auf einer Seite.

Das folgende Diagramm bildet eine Endstellung einer Partie zwischen *Walker* (W.) und *Cochrane* (Schw.).

1.	e5 - e6	f7 - e6:
2.	f5 - f6	K d5 - d6
3.	f4 - g5:	e6 - e5
4.	f6 - f7	K d6 - e7
5.	g5 - g6	a6 - a5
6.	a3 - a4	K e7 - f8
7.	K e2 - f3	K f8 - e7

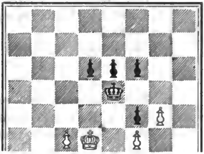
Schw.



W.

8.	K f3 - e4	h5 - h4
9.	K e4 - f3	K e7 - f8
10.	K f3 - g4 und gewinnt.	

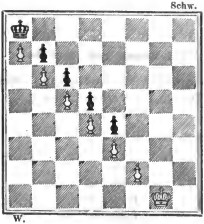
Schw.



Von *Walker*. Weiss macht in 4 Zügen Mat.

1.	K d3 - c4	d5 - d5†
2.	K c4 - c5	f6 - f5
3.	g4 - g5	d5 - d4
4.	c3 - d4†	Mat.

Schw.



W.

Weiss zieht an und gewinnt.

1.	f2 - f3	e4 - f3:
2.	K g1 - f1	f3 - f2
3.	e3 - e4	d5 - e4:
4.	K f1 - f2:	e4 - e3†
5.	K f2 - e1	e3 - e2
6.	d4 - d5	c6 - d5:
7.	K e1 - e2:	d5 - d4
8.	K e2 - d2	d4 - d3
9.	c5 - c6	b7 - c6:
10.	K d2 - d3:	K a8 - b7
11.	K d3 - c4	K b7 - a8

12. K c4 - c5	K a8 - b7
13. K c5 - d6	c6 - c5
14. a7 - a8 D†	K b7 - a8 :
15. K d6 - c7	c5 - c4
16. b6 - b7†	K a8 - a7
17. b7 - b8 D†	K a7 - a6
18. D b8 - b6†	Mat.

Auflösung der Stellung auf dem Einbande.

1. T g6 - g7:	T d3 - d1 :, am besten,
2. T g7 - e7‡	K h8 - g8
3. T e7 - g7†	K g8 - h8
4. T g7 - d7‡	K h8 - g8
5. T d7 - g7†	K g8 - h8
6. T g7 - c7‡	K h8 - g8
7. T c7 - g7†	K g8 - h8
8. T g7 - b7‡	K h8 - g8
9. T b7 - b8‡	K g8 - h7
10. T b8 - h8†	K h7 - g6
11. T h8 - g8†	K g6 - h7
12. T g8 - g7†	K h7 - h8
13. T g7 - g5‡	K h8 - h7
14. T g5 - g7†	K h7 - h8
15. T g7 - a7‡	K h8 - g8
16. T a7 - a6:	T d1 - f1‡
17. K h1 - g1 und gewinnt.	

Gedruckt bei Julius Sittenfeld in Berlin.